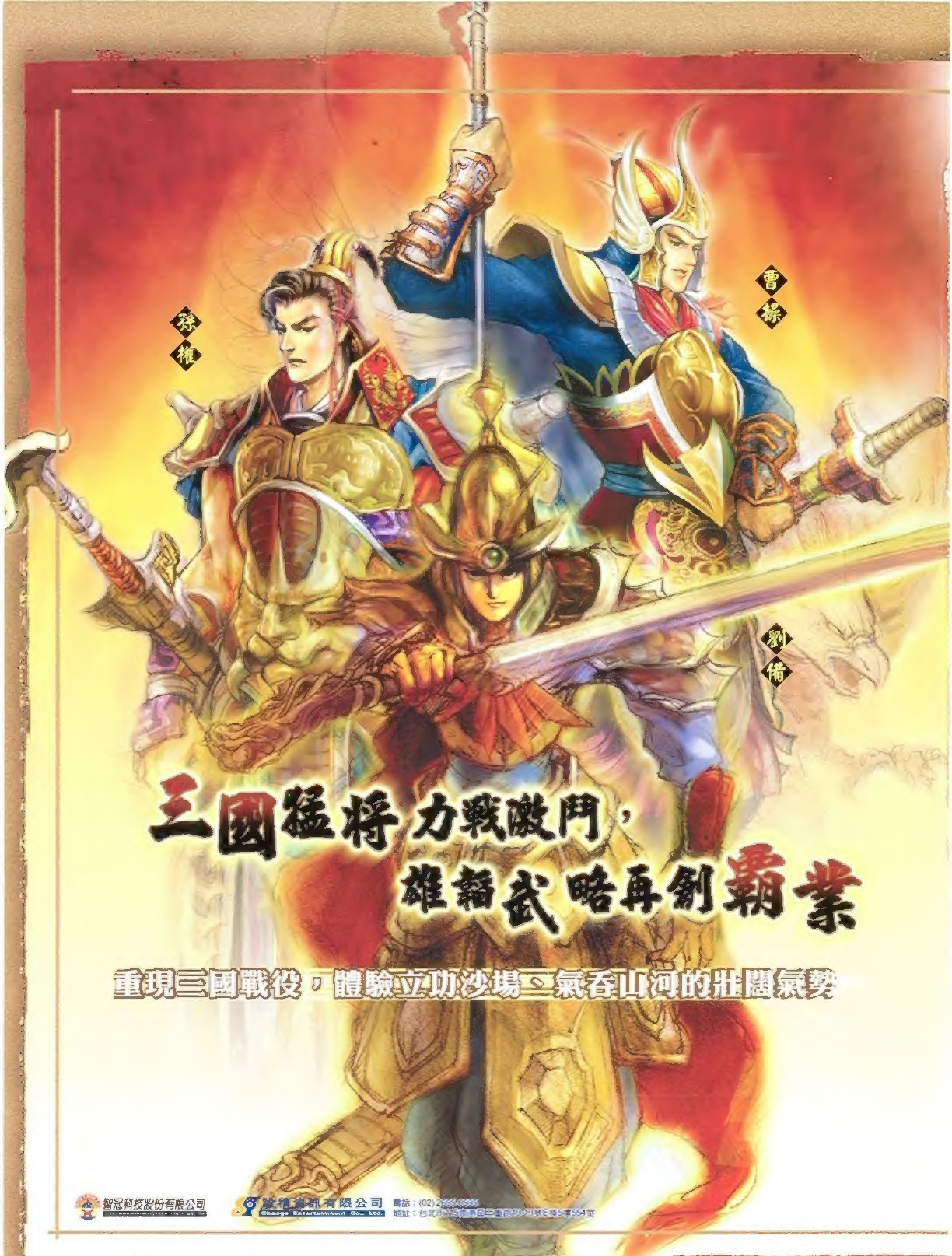


Fantasy Style
軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE
2003 / 7月 171期
附贈MegaDisc石盤
Game 勁爆試玩區：
戲谷麻將館+30點點數、命運、綠巨人浩克
Demo 動畫展示區：
古墓奇兵：黑暗天使、王國的興起、MechMinds
封神、神甲奇兵桌布及多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中
E3 美國消費電子娛樂展
~最受矚目的~
15款單機遊戲
詳細現場曝光
PART2
安德烈斯 皇家放映室 漫畫連載
阿雷斯再度現身！
究極GAME館
三國立志傳 2 可愛自由三國策略再現
仙劍奇俠傳 3 魔劍養成及五行戰鬥曝光
如來神掌之宇宙爭雄 戰鬥及人物系統詳解
吞食天地ONLINE 遊戲初始設定完全公開
戰慄時空 2 E3 最受矚目遊戲先睹為快
風雲ONLINE 超級港漫改編線上鉅作
神甲奇兵ONLINE 各職業技能更詳盡曝光
三國 ONLINE 激戰長坂坡
金庸群俠傳 ONLINE 小寶圖情關
封神 ONLINE 激戰封神台
神州修羅境
魔鬼戰將 3
攻略圖書館
駭客任務：重裝上陣
關卡地圖全解析
鬼武者
完全地圖攻略指南
三國霸業 2
群雄自傳之完全關卡攻略
14p大幅報導
仙境同盟會 RO 完全實況追蹤
仙境傳說物價大調查
仙境傳說新技能完整介紹與評析
仙境傳說龜島及攻城戰最新介紹
安德烈斯 遊戲相關光碟
●龍族 V1.2 資料片 +開卡／儲值 30 點
實用獨特 遊戲周邊
●如來神掌漫畫實用筆記本
●吞食天地 ONLINE 獨家遊戲滑鼠墊
超激贈品
仙境傳說
人物收集&刮刮卡
連續大放送 本期角色：女刺客
安德烈斯 遊戲精彩週邊
線上期刊室
吞食天地ONLINE
封神ONLINE神仙技能屬性完全公開
天下無雙四大職業戰力公開解析
新天上碑攻城戰守城技巧奧秘
三國演義ONLINE長沙洞窟首度曝光
金庸群侠傳ONLINE NPC門派終身制全盤解析
凱旋：黃金聖戰之役 1～30級任務詳解
A3戰士裝備完整介紹
傳奇ONLINE
聖戰
獨立別冊呈現
ISSN 1605-2722
07
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12


孫權
曹操
劉備
三國猛將力戰激鬥，
雄韜武略再創霸業
重現三國戰役，體驗立功沙場、氣吞山河的壯闊氣勢
智冠科技股份有限公司

【角色即時戰略】盡情縱橫 【區網連線對戰】逐鹿天下

五大職業各顯神威，強化戰技絢麗萬千

400多名武將逐鹿中原！居士法力無邊；援士設陷擒敵；鬥、劍、弓，智略、勇猛、神準。角色等級的提昇，高深武將技的學習，讓作戰威力發揮致極。

三國英雄率兵出擊，護衛兵團誓死相隨

隨身帶兵系統，多元化兵種，讓三國將領擁有專屬的護衛部隊。不論疾行、埋伏、進攻、防守，五大陣形隨機應變！



百寶道具強化戰力，神獸召喚戰局瞬變

百種變化多端的道具、秘寶、裝備，殺敵拿寶補充戰力。強大的聖獸術，火龍、鳳凰、麒麟、大鵬施展大範圍的華麗攻擊，瞬間將戰局完全扭轉！

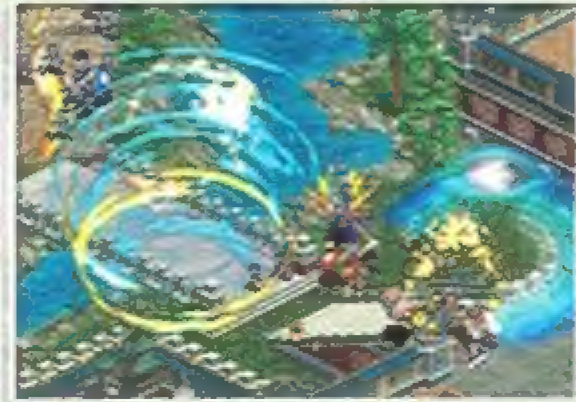
連線對戰酣暢淋漓，一統三國千秋霸業

至多16人的兩大連線對戰模式。「霸業賽」選擇不同時期的地圖，與敵對玩家共同角逐一統中原霸業競賽！「戰役賽」可扮演不同陣營的武將相互對戰，也可選擇同一陣營齊心協力，PK敵對勢力！

改變三國歷史命運，扭轉乾坤關鍵要素

在赤壁之戰中能不能保護孔明順利借得東風？留守荊州的關羽是不是一定非敗走麥城不可？36場三國知名戰役，150多個戰略據點，由您來重新書寫三國歷史。







武俠角色扮演遊戲

2003年6月24日轟動上市



戰爭、歷史、愛情、仙道、武俠

繼新絕代雙驕參 宇峻年度最強力作

- 自創腳本，讓您體驗既陌生又熟悉的三國劇情
- 2D手繪卡通融合中國風，搭配『劇情鏡頭模擬效果』，畫面細膩且自然
- 陣形系統、晶魄系統、策略應用變化多端
- 培育無敵可愛繭印獸，助您一臂之力
- 如臨其境、震撼刺激的數十人對戰
- 視覺的衝擊、聽覺的震撼
  幻想三國誌將帶給您一場與眾不同的遊戲饗宴！

遊戲中可愛寵物大集合



★為了救香語姊姊、姬霜獨立奮戰 ★招式連續出擊，銳不可擋 ★劇情鏡頭模擬效果，讓遊戲更生動 ★天外飛仙：新龍訣 聯手出擊

注意事項：遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考！


WindThunder
03
ANTHEM
OF SAREM-
上 市 。
物 語 R P G ! !
精裝限量版 就在巴哈姆特火速預購中!!
聖女之歌2 -撒雷母天使- www.windthunder.com
7月16日 發售決定。
BAHAMUT
巴哈姆特電玩資訊站
www.gamer.com.tw
■ 多人交換對戰 ■ 超廣角戰場 ■ 混亂式集體攻擊 ■ 自由組合的魔石系統 ■ 地圖導航 ■ 陣型概念 ■ 熱鍵操作 ■ 始終完全原創


H.A 2
2003, 夏的最深感動。
WHAT IS THE MEANING OF
北歐的冬天
依然是那麼冰冷
大長篇物語RPG
■ 多人交換對戰
■ 超廣角戰場
■ 混亂式集體攻擊
■ 自由組合的魔石系統
■ 地圖導航
■ 陣型概念
■ 熱鍵操作
■ 始終完全原創
發售決定。
7.16
聖女之歌 II
HEROINE ANTHEM
-THE ANGEL OF SAREM-
http://www.windthunder.com
©PRODUCED BY WINDTHUNDER ERA CO., LTD ©2001 WINDTHUNDER ERA CO., LTD All Rights Reserved. and "windthunder" are registered trademark of



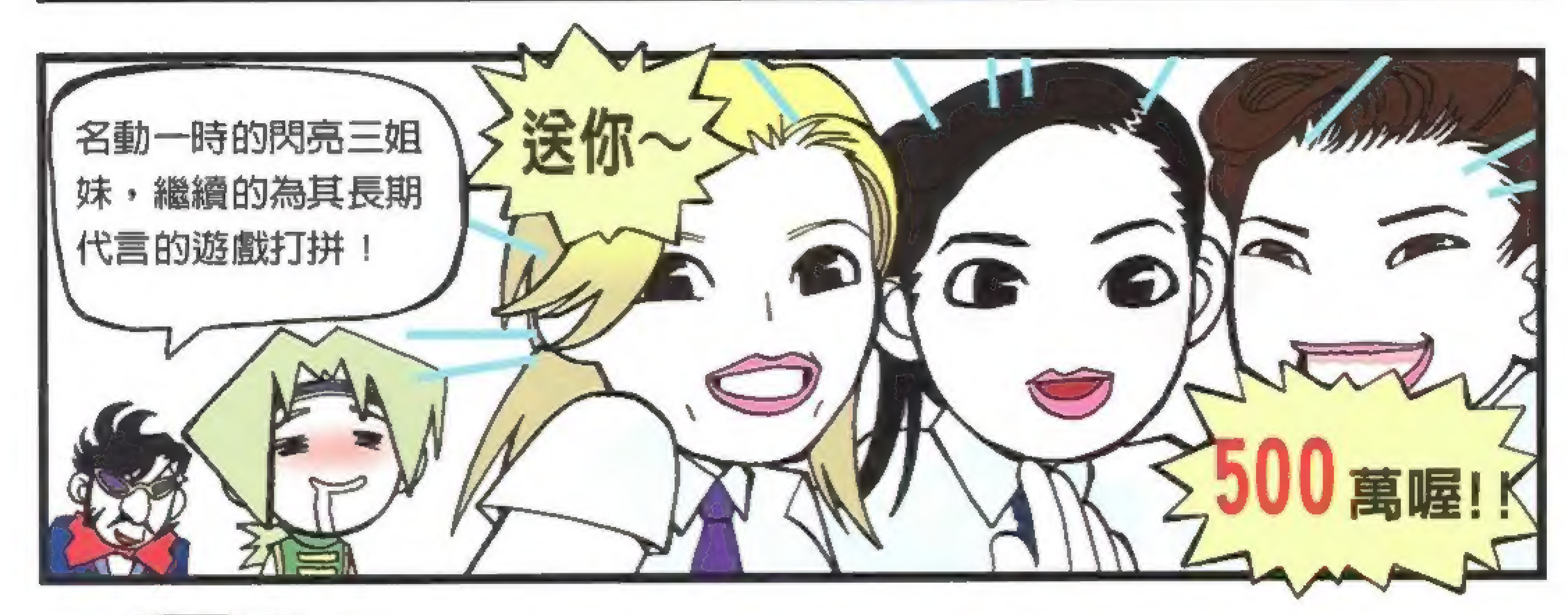
WindThunder
感動。再續
THE FANTASIA OF WINDTHUNDER ERA
THIS STORY STILL WOULD TELL YOU, AGAIN...
智冠科技股份有限公司
WindThunder
風雷時代股份有限公司
TEL 886-2-25231805 FAX 886-2-25434209

安德烈斯代言人風雲

暑假就快到了！

為了搶食龐大的學生市場，迎接暑假的到來，各工坊可是卯足了全勁為自己的遊戲宣傳！

尤其是代言人的部分，今年暑假遊戲界真可說星光閃耀啊！大家都不惜血本的請到大明星來代言遊戲。



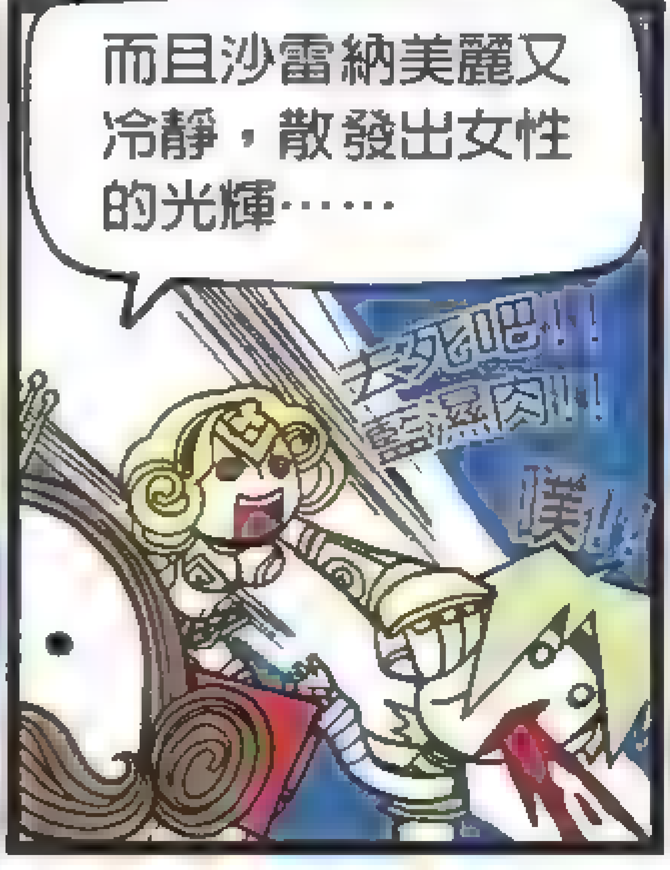


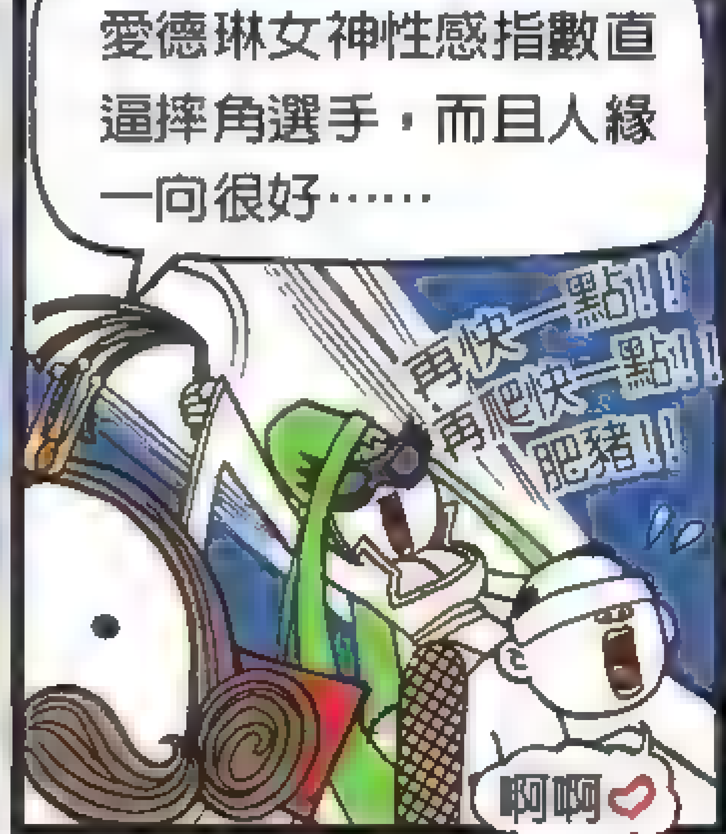



陛下!!我們也想找女明星代言「安德烈斯王國」!!
……

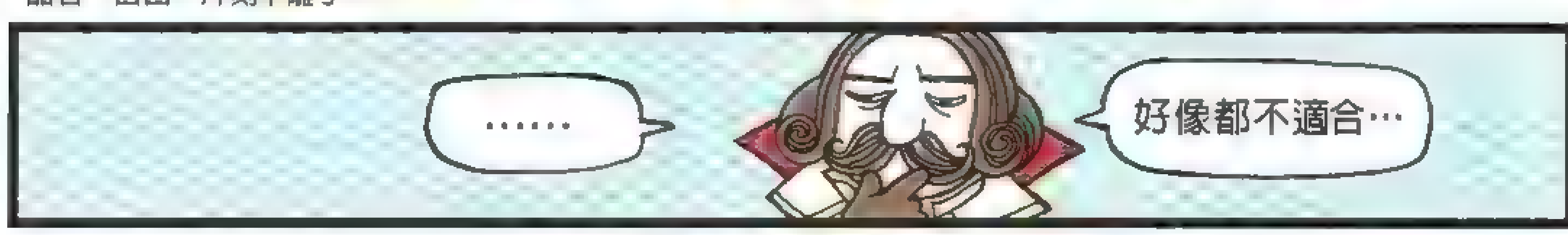

說那是什麼傻話!!


我們「安德烈斯」人才濟濟，不是有可愛溫柔的蕾蕾公主嗎？！
看我的小蕾飛刀!!


而且沙雷納美麗又冷靜，散發出女性的光輝……
去死吧!!
噗!!


愛德琳女神性感指數直逼摔角選手，而且人緣一向很好……
再快一點!!
再爬快一點!!
肥豬!!
啊啊

品客一口口，片刻不離手……


……
好像都不適合…


結果安德烈斯的代言人是~
你要是不支持安德烈斯王國我就會不爽，我不爽就會想害人!!

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
P304～305
攻略圖書館
P229～273
駭客任務：重裝上陣 P230
鬼武者 P250
三國霸業2 P262
仙人研究室
P202～223
2003年美國電子娛樂展全程報導 P202
漫遊者旅店
P296～303
秘技開發室
P274～275
遊戲劇場
P42～43
究極Game館
P65～107
三國立志傳2 P66
仙劍奇俠傳3 P70
風雲ONLINE P74
三國演義ONLINE P76
吞食天地ONLINE P78
金庸群俠傳ONLINE P82
玩家救濟所
P306～309
歐茲鐵匠鋪
P314～323
MegaDisc石盤遺跡
P312～313
尼爾斯廣場
P44～54



世界瞭望台–東方觀測站

獨立別冊 線上期刊室



安德烈斯王城

石器受歡迎程度最佳參考

皇家藏寶庫

超值寶藏網民大放送

皇家畫室

皇家放映室



魔王的洞窟

遊戲向上委員會



仙境同盟會

RO完全實況追蹤

遊戲工坊

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm com tw
全球資訊網 http://swm com tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
[illegible]
http //www.gamexpress.com tw

支援廠商 INFO & PRINTING

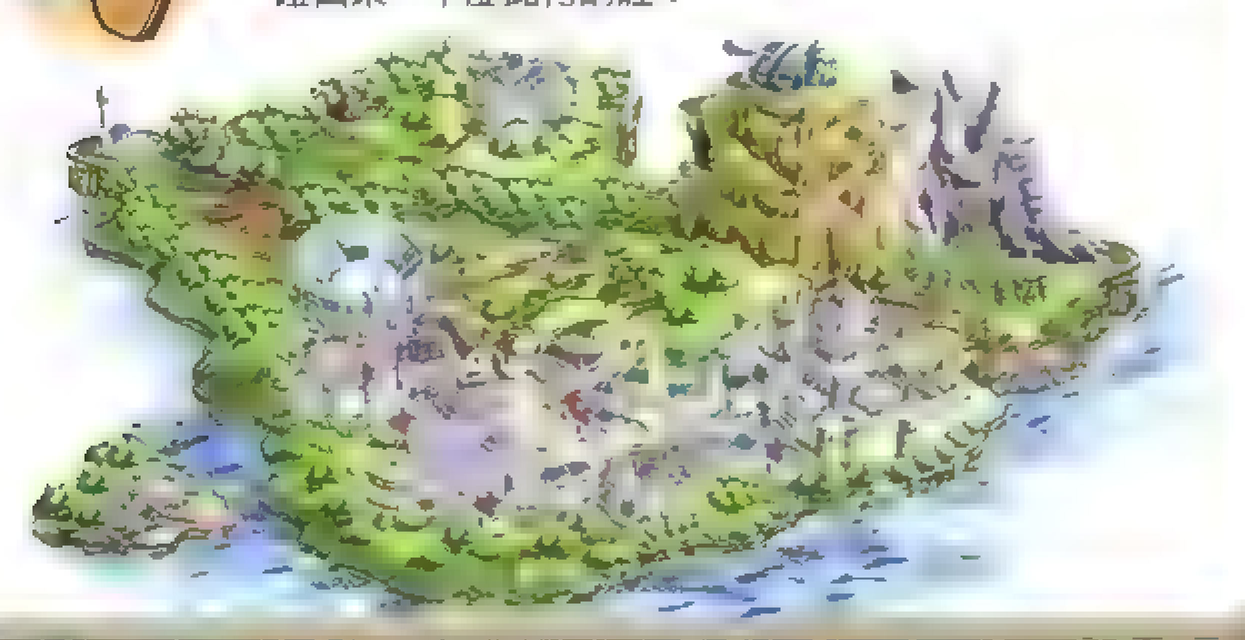
法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085626
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
[illegible]
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

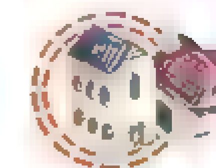
智冠科技股份有限公司
南區 高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區 台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區 台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

安德烈斯 本月必遊景點

各位國民好啊！為了服務國民，小尼在此特別為大家介紹一下本月在安德烈斯裡，有哪些地方與哪些東西是一定要去看一下的喔！這樣一來，國民們如果沒什麼時間慢慢觀光，就可以先直接到該處去玩玩，保證絕對會讓你目瞪口呆，不虛此行的喔！



仙境同盟會



仙境新技能解析 P192

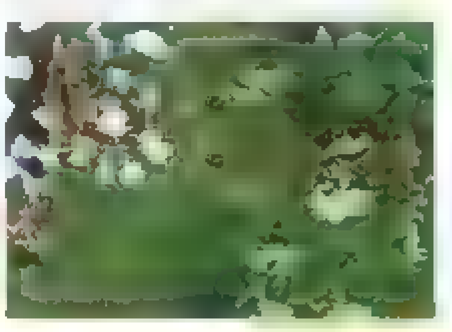
隨著新資料片的推出，在仙境中也出現了許多的新技能，包括初心者及六種職業都有好幾個新技能可學習。為了服務還不太會用這些新技能的玩家，勇者阿雷斯特別集結了許多玩仙境的高手的意見，在仙境同盟會中推出這篇有每一種新技能的介紹以及心得的評析，有玩RO的人千萬不要錯過喔！



線上期刊室

封神ONLINE P02

繼上月介紹過封神台的種種措施之後，本月線上期刊室又回過頭來介紹一下「封神ONLINE」中，最重要的角色「神」囉！遊戲中四種職業每一種都有三種守護神，而每一個守護神都有不同的技能，可幫助玩家們斬妖殺魔。本月期刊室就先登出劍士以及藥師兩種職業的守護神資料，對喜愛封神的玩家一定很有用喔！



天下無雙 P24

充滿中國玄幻風格的天下無雙，在沈寂一段時間後終於要開始展開測試了！天下無雙中，總共有劍宗、戟門、詭流、幻道四種職業，這四種職業各有其特色。在本月的期刊室中，將針對四種職業以條列的方式，將進入遊戲中後初期的初始任務全數報導而出。對有興趣嘗試天下無雙的國民們，是一個非常好的參考喔！



攻略圖書館

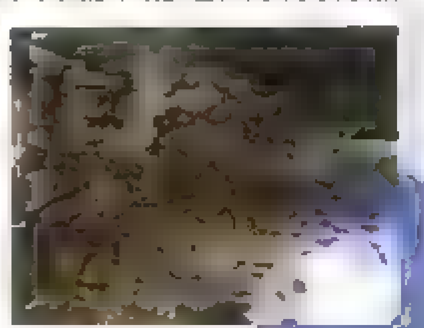
P262

三國霸業2中，遊戲有許多種玩法供玩家選擇。除了與人連線對戰外，群雄自傳的玩法是最刺激有趣的了！在這裡經由仙人的努力，在遊戲推出後的不久，就為國民們拿到群雄自傳篇的所有攻略了！在這裡包含了魏、吳、蜀三國，一共36各關卡的地圖攻略，不管是故事或者是戰術指導都非常精彩喔！



P250

由國際級的帥哥巨星擔任代言人，並還依他的外型繪製遊戲中的男主角的遊戲「鬼武者」，在遊樂器版大受歡迎之後，終於也決定推出PC版了！PC版的「鬼武者」，基本上是完全和遊樂器版的內容相同的，在此仙人取得了遊戲中各關卡的地圖以及物品位置，對玩這遊戲的人來說很有幫助喔！



究極GAME館

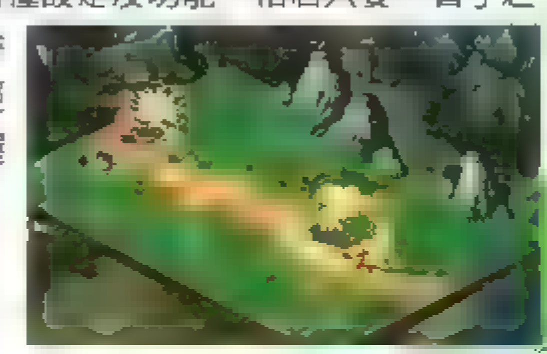
三國立志傳2 P66

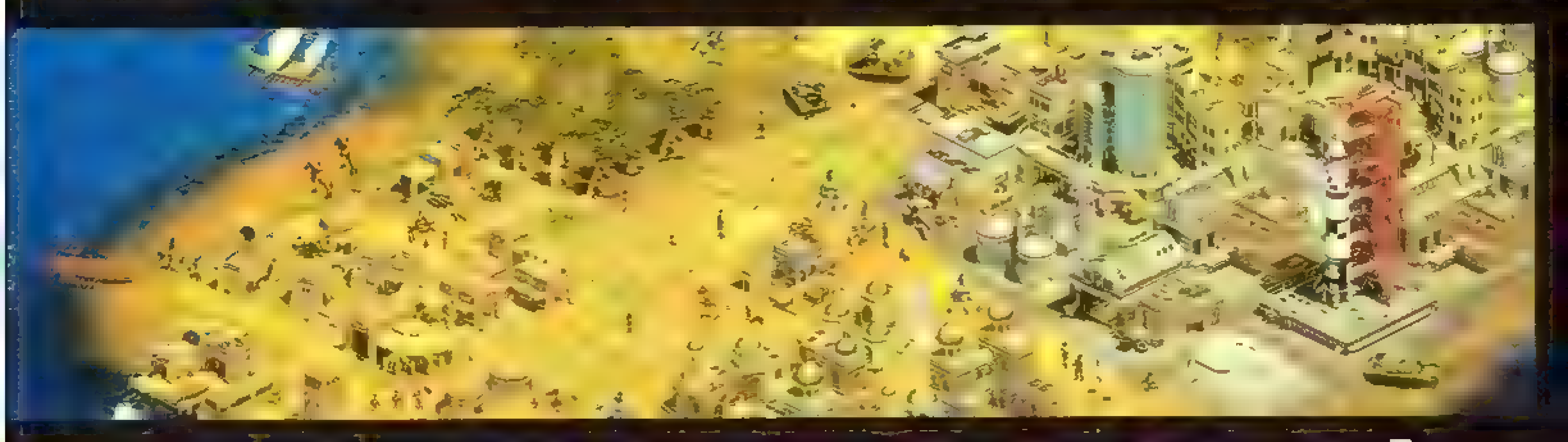
有關三國遊戲的遊戲實在非常多，不過要找到如「三國立志傳」這種策略兼養成，而且劇情爆笑有趣，人物造型可愛的三國遊戲，可就不容易了！原本決定不會出續集的「三國立志傳」，在玩家一再的要求下，終於決定出「三國立志傳2」了！本月的究極GAME，對這款遊戲有深入的報導，不可不看喔！



吞食天地ONLINE P78

從任天堂紅白機時代開始，就很受到玩家們喜愛的吞食天地，經過長久的時間不見之後，終於有遊戲公司再度拿起這個招牌，要推出吞食天地的線上遊戲版囉！本月究極GAME館展出的這款遊戲報導，將從玩家開始進入遊戲時的情形開始，詳細的介紹遊戲中的各種設定及功能，相信只要一看了之後，玩吞食就會輕輕鬆鬆喔！





安德烈斯王國

演出人員

朱卡爾

因為想玩遍RO的16個職業，所以又開了一個帳號玩(拿我妹的帳號開女性角色……于)，這次練的是刺客，因為懶得存錢買一青2大，所以就想玩玩雙刀刺客，拿著自己打造好的風屬性雙刀短劍，就跑去海洞練等了^^，也很快的2轉了，加上100萬便宜購入的"+10西偶不毛之地的Ｘ拙短劍"，現在在海4打鳥賊可以破千，看著一刀連擊跳出4位數的黃色數字，感覺真是過癮^^

宋特王

進入暑假就是進入遊戲界的旺季了！各工坊們紛紛推出重量級的遊戲，請大家支持好的遊戲，好好在暑假大玩特玩喔！

歐菈

最近的電腦外型都越來越小，而且也越來越美觀，看著老歐自己裝的電腦真是賞心悅目啊！嗯~越看越喜歡！

[illegible]

隨著SARS的恐慌逐漸消退，再加上暑假的到來，今年的七、八月依舊是許多遊戲廠商看好的銷售佳期，而今年的網路遊戲廣告手筆也愈見龐大，除了兩家大廠以上千萬元的代價找知名藝人來代言之外，許多財團也以雄厚的財力跨足遊戲產業，以邁向另一個新的發展契機。從日本金融與韓國遊戲廠商的情況看來，這塊產業大餅的確誘人，但在網路遊戲的市場發展幾乎已形成勝者全拿的情況下，究竟有多少人能夠脫穎而出呢？這就有賴玩家繼續的觀察了。

柯里克

這幾個月最受歡迎的商品就非仙境傳說－夢幻之島莫屬了！由於實在太受歡迎，害的我常常賣到斷貨，讓很多玩家都沒買到，在此跟沒買到的玩家說聲抱歉囉！我會儘快補貨的。

[illegible]

突然發覺我頭文字D的方向盤力回饋調太緊了……@@，所以過彎有時都因此不好彎過去，現在把方向盤力回饋從預設的5調成3，這樣讓我各地的成績都有了進步，不過突然把力回饋調鬆，還是有點不習慣，持續適應中，相信IR成績會持續進步的，另外，PS2版的頭文字D也快推出了，期待啊^^

藍斯洛

最近真的是流年不利嗎？四月份有SARS，五月份有颱風、六月份有龍捲風外加多次的有感地震，短短幾個月就夠讓人驚心動魄了，還好隨之而來的暑假也即將來，希望大家除了在網咖和家裡玩遊戲之外，還要多多利用美好的暑假假期，多多充實自己，健體強身，才不會到開學變病貓一條哦^^

尼爾斯

夏天去哪裡玩最好？依小尼的看法，在國內的話就去綠島與墾丁，出國的話就去巴里島或帛琉，倘佯在黃金色的海邊曬太陽，真是太棒了！(趕稿幻想中)

阿雷斯

這個月真是諸事不順，端午節期待的就是吃粽子，可是卻偏偏臨時患了"急性腸胃炎"，醫生囑咐這時間不能吃油膩的食物以及小吃點，讓我只能看著香噴噴的粽子只能流口水，往年都是一上桌就被我掃光的說，不過"急性腸胃炎"聽起來挺嚇人的！聽到的人以為是什麼大病說，這、這說穿了也就只是普通的肚子疼，不用太大驚小怪。只是在痛的第一天當晚，有發燒到38度以上，使我一度懷疑自己是不是得了"沙士"，嚇死我了！幸好平安無事，福氣啦！

沙雷納

已經好久沒有新的模擬餐廳遊戲上市了，在7月份要上市的奇蹟餐廳應該會讓喜歡這類型的玩家欣喜若狂吧！在這期的遊戲工坊中，有這款背著輝煌家世的模擬餐廳遊戲報導喔！

[illegible]

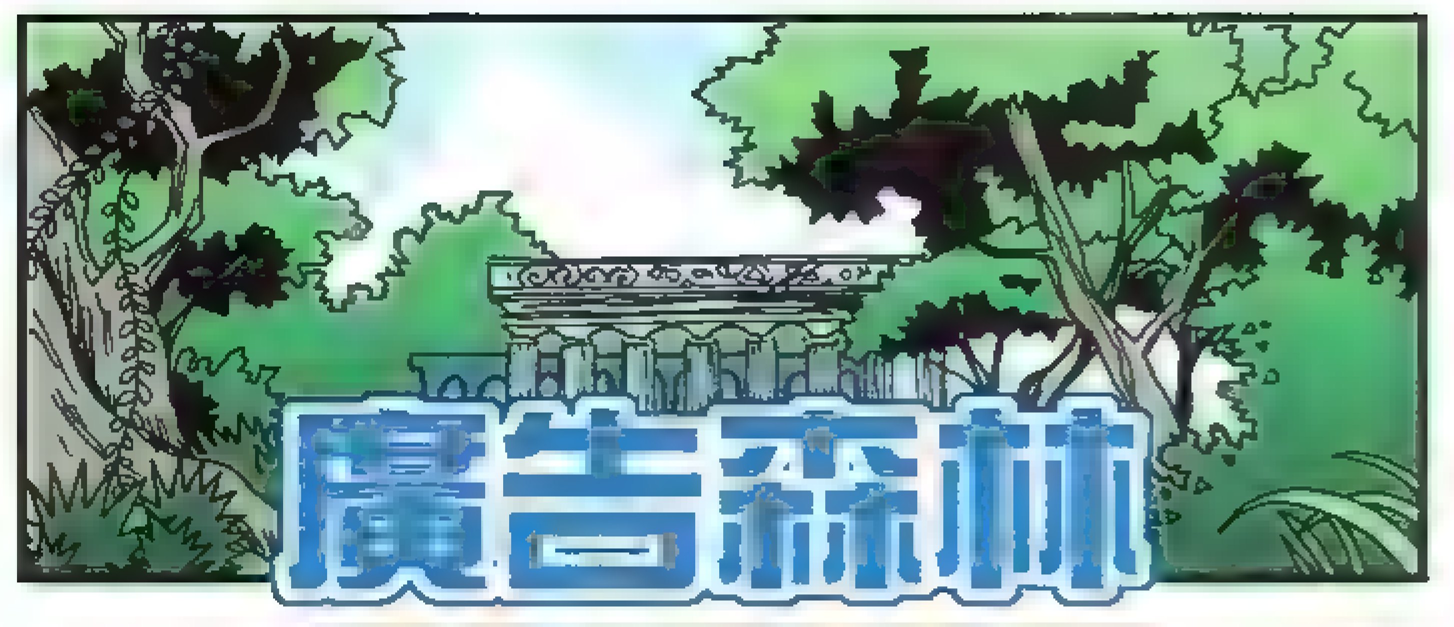
在這一期的線上期刊室裡，有7月份要上線測試的吞食天地資料喔！裡面有新手入門教學，教大家如何一步一步進入吞食天地的世界中，喜歡吞食天地朋友們別忘了去看喲！

線上得寶繽紛樂

送你新天上碑的碑幣1萬,10萬,100萬





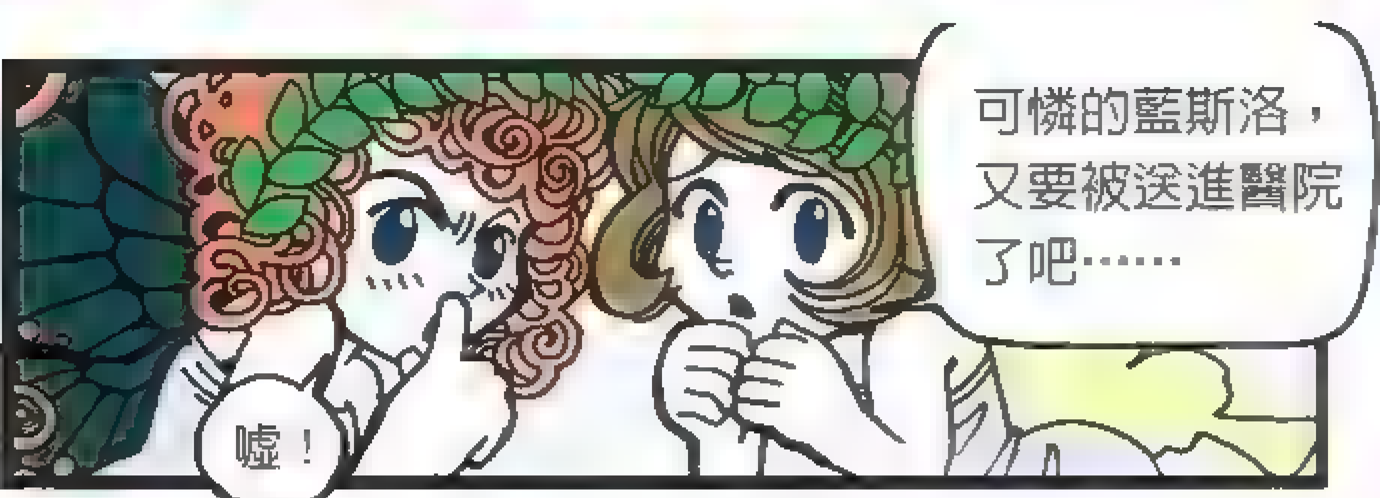


廣告神殿等待大家來參拜歐！









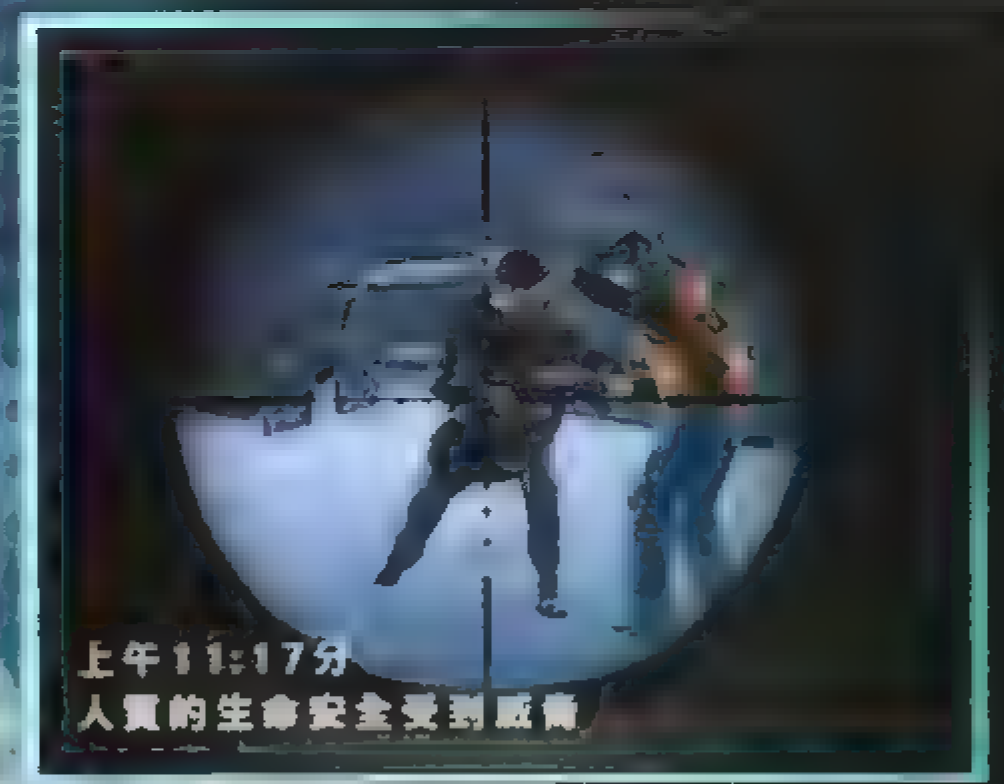
廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神  advertise@swm.com.tw

凱莉小天使  kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使  any@swm.com.tw
台北專線 27889118-248





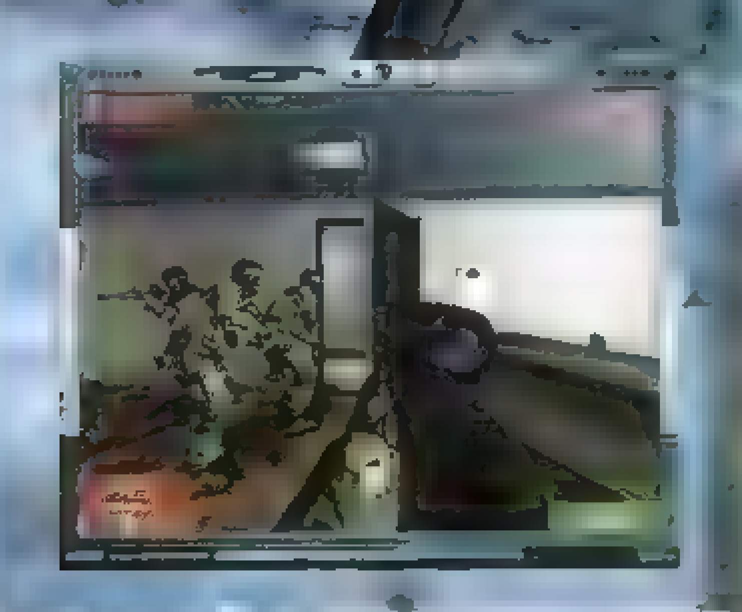
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD

上午11:19分
沒有妥協的餘地
攻堅行動即將展開

悍衛自由的最後防線－虹彩中隊

> 使用超過57種世上最精良的槍枝與裝備，快速的終結恐怖份子
> 與其他虹彩精英，透過網路進行小隊對抗，殊死戰或其他連線模式
> 透過最新的UNREAL™ 圖像引擎，完整呈現更逼真的特戰小組攻堅行動

遊戲史上最強小隊制反恐射擊遊戲
6月下旬中文版即將展開行動















重振單機雄風的武林絕學，

給你探索不盡的遊戲新視界！！

技能樹發展人物武學招式，任您點選設定修練角色獨門絕招，
不同的招式、等級多樣組合，自由體驗如來神掌變幻萬千的不同威力與樣貌！

收錄原著３００多回的龐大劇情架構，在幅員廣大的精緻大地圖上探索豐富任務、
支線，橫跨千年的神掌世界恩怨情仇、宿命爭鬥一次解決！

招式威力特效隨等級華麗強化，近身肉搏威力萬鈞、遠程攻擊氣勢奔放，
對應搭配夥伴招式，合力爆發出驚天泣地的超魂力合體神技！

連線與好友切磋討論的江湖傳書二代強化登場。陣型謎題，
智慧通關大鬥法！練功遊戲，手腦並用大考驗！
怪物週期更等給你更靈活的練功選擇、隨機寶箱每次開啟的不同驚喜....，
超越線上遊戲的豐富設計，打寶練功探索不盡！











佛海無崖，玩法無邊！

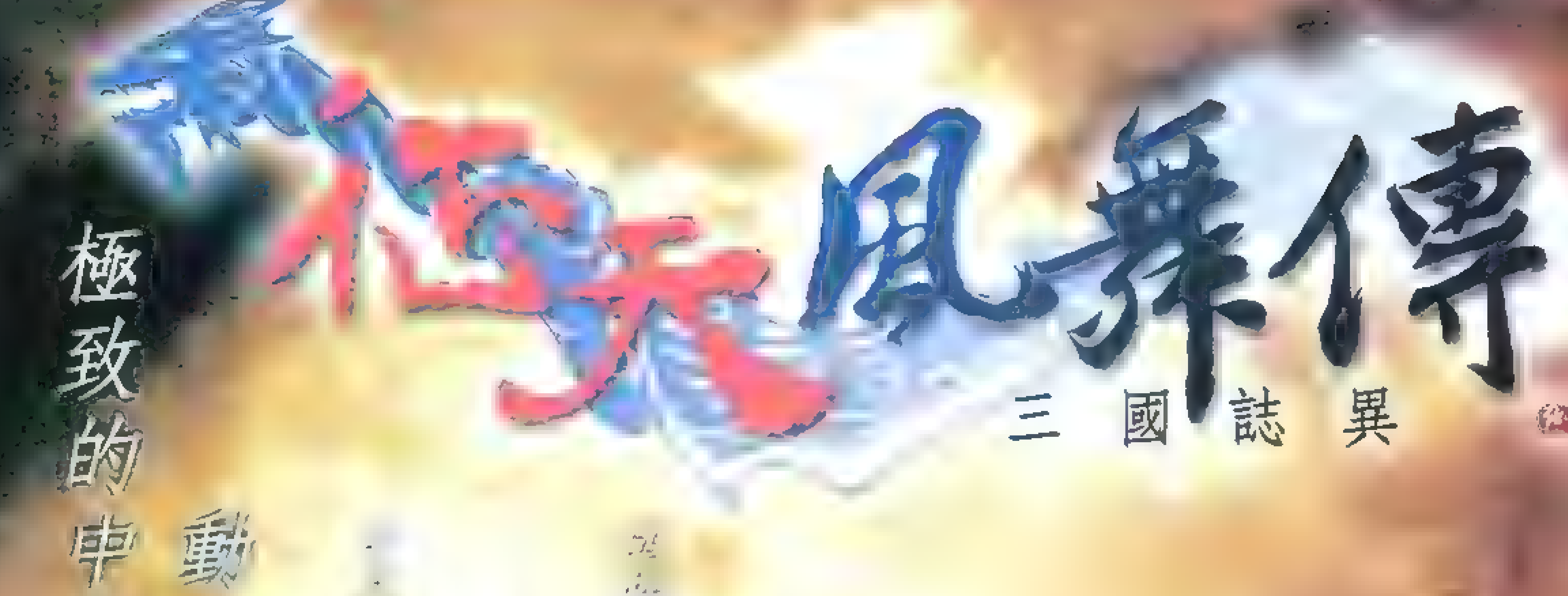
漫畫大師

黃玉郎原著

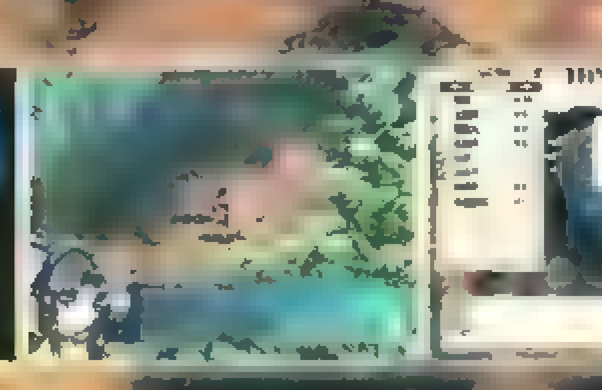
武俠漫畫新紀元的最高經典代表作改編



殭屍運送守則 四大優質保證


風舞傳
三國誌異








Fy
FUN YOURS


全家
便利商店
軟體世界



相關遊戲內容、上市、開站日期一切以官網www.mir2.com.tw公佈為主。



新技能要你發威，寶鞋、腰帶、符咒、
護身石給你冒險新動力！！
萊爾富超商獨賣
奇謀攻略包 NT399元
●奇謀攻略本１本
●8級以下免費（不含8級）
●月費卡一張
●使用手冊1本（含地圖）
●傳奇Online金銀島新系統片1片
●150點開卡點數（僅供遊戲開新帳號使用）
買就隨機送夢幻虛擬寶物
【全職業可用治癒術-恢復戒指一枚】或【全職業可用火球術-火焰戒指一枚】
（寶物兌換期限至92/6/30為止，詳情請見包裝內說明）
奪寶開卡包 NT39元
●8級以下免費（不含8級）
●傳奇Online金銀島新系統片1片
●150點開卡點數（僅供遊戲開新帳號使用）
●使用手冊1本（含地圖）
39
買就送新手超夢幻虛擬寶物-桃木劍一把
（寶物兌換期限至92/7/30為止，詳情請見包裝內說明）
幸運1/2
OK獨家送你30萬傳奇幣！
至 OK 便利商店購買產品，憑包裝內「」，
1/2 獲得 30 萬元傳奇幣的機會等著你！！
（即日起至 92/6/30 前，詳見包裝內說明！！）
智冠科技股份有限公司
WeMade



-新魔幻 RPG-
-全3D線上遊戲-
CRONOUS
聖戰
www.cronous.com.tw
online game
獨享7天免費試玩!
www.cronous.com.tw
客服信箱：cronous@twindex.com.tw
Taiwan index
客服專線：02-66381133
客服傳真：02-66380606
LIZARD

猛烈戰火一觸即發

為你……為台灣的尊嚴與榮耀，猛爆最強戰鬥火力

CRONOUS

絕對聖戰 亞洲爭霸賽

Taiwan、Korea、Japan、China ● 四國聯合舉辦 ●

全亞洲超過500萬個聖戰高手角逐最高榮譽

今年暑假「聖戰」讓你留名青史，榮耀全亞洲！

6月20日 18:00起　重整你的戰鬥指數

初期化NPC 免費開放

7月5、12、19日　連續24小時

7月26、27日　連續30小時

PK王中王 捨我其誰！

活動詳情請至官網查詢：www.cronous.com.tw

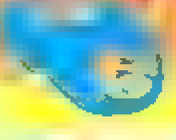

WCG





彩虹冒險™
-Survival Project-





ape networks









五轉任務　幫派戰績排行　神行天下符咒　新手武功任務　神將替身娃娃

6月25日　威力五轉包、威力新手包　轟動上市

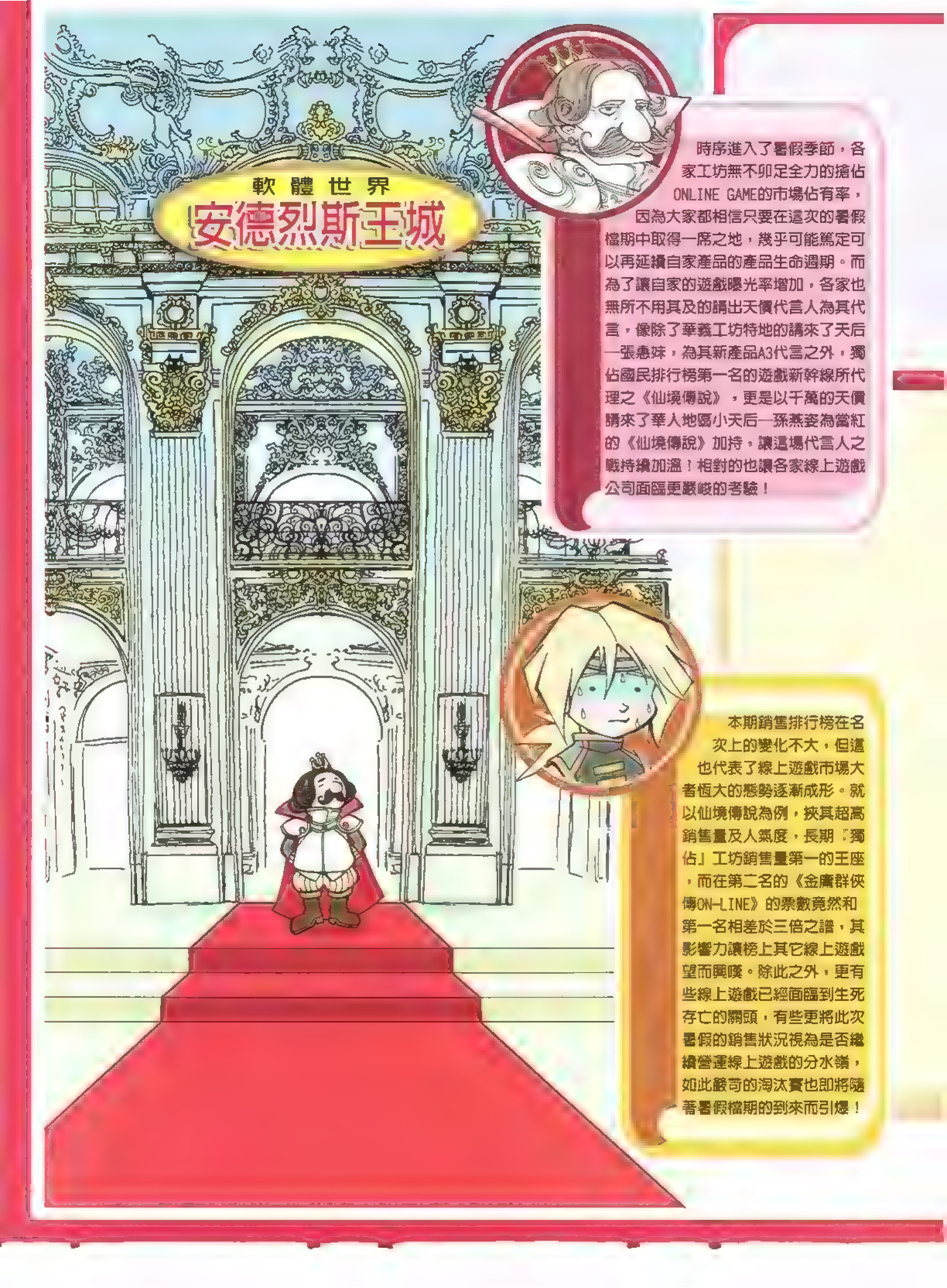




新天上碑專屬網站 http://1003b.pfamily.com.tw

全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線 (02)2948-9899





軟體世界

安德烈斯王城

時序進入了暑假季節，各家工坊無不卯足全力的搶佔ONLINE GAME的市場佔有率，因為大家都相信只要在這次的暑假檔期中取得一席之地，幾乎可能篤定可以再延續自家產品的產品生命週期。而為了讓自家的遊戲曝光率增加，各家也無所不用其及的請出天價代言人為其代言，像除了華義工坊特地的請來了天后—張惠妹，為其新產品A3代言之外，獨佔國民排行榜第一名的遊戲新幹線所代理之《仙境傳說》，更是以千萬的天價請來了華人地區小天后—孫燕姿為當紅的《仙境傳說》加持，讓這場代言人之戰持續加溫！相對的也讓各家線上遊戲公司面臨更嚴峻的考驗！

本期銷售排行榜在名次上的變化不大，但這也代表了線上遊戲市場大者恆大的態勢逐漸成形。就以仙境傳說為例，挾其超高銷售量及人氣度，長期「獨佔」工坊銷售量第一的王座，而在第二名的《金庸群俠傳ON-LINE》的票數竟然和第一名相差於三倍之譜，其影響力讓榜上其它線上遊戲望而興嘆。除此之外，更有些線上遊戲已經面臨到生死存亡的關頭，有些更將此次暑假的銷售狀況視為是否繼續營運線上遊戲的分水嶺，如此嚴苛的淘汰賽也即將隨著暑假檔期的到來而引爆！



國民排行榜

- 統計日期：5月25日～6月15日
- 資料來源：軟體世界第170期人氣調查表





1. 仙境傳說 — 1502
2. 三國志9
3. 仙劍奇俠傳2
4. 軒轅劍肆
5. 發明工坊 — 上回5 — 票數 561
6. 鬼武者 — 新登場 — 票數 527
7. 魔力寶貝 — 再入榜 — 票數 470
8. 魔獸爭霸3 — 上回7 — 票數 466
9. 天下霸圖 — 上回8 — 票數 457
10. 不可能的生物 — 新登場 — 票數 429

工坊銷售排行榜

- 統計日期：5月01日～5月31日
- 資料來源：協力商店



1. 仙境傳說



2. 金庸群俠傳Online



3. 天堂



4. 三國演義Online



5. 三國群英傳4



6. 魔力寶貝



7. 封神Online



8. 石器時代

9. 童話 — 上回16 — 票數 1770
10. 新絕代雙驕3 — 再入榜 — 票數 1526
11. 神之領域 — 上回13 — 票數 1511
12. 奇蹟 — 上回15 — 票數 1431
13. 天龍八部 — 上回10 — 票數 1406
14. 聖戰Online — 新登場 — 票數 1336
15. 仙劍奇俠傳2 — 上回6 — 票數 1325

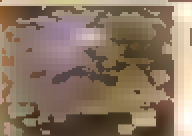




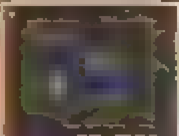
16. 明星三缺一2002 — 再入榜 — 票數 1314



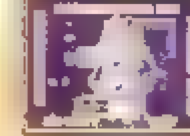
17. 傳奇 — 上回17 — 票數 1312



18. 終極動員令～將軍 — 上回11 — 票數 1255



19. 三國志9 — 上回9 — 票數 1251



20. 麻將夢幻國2 — 上回18 — 票數 1220

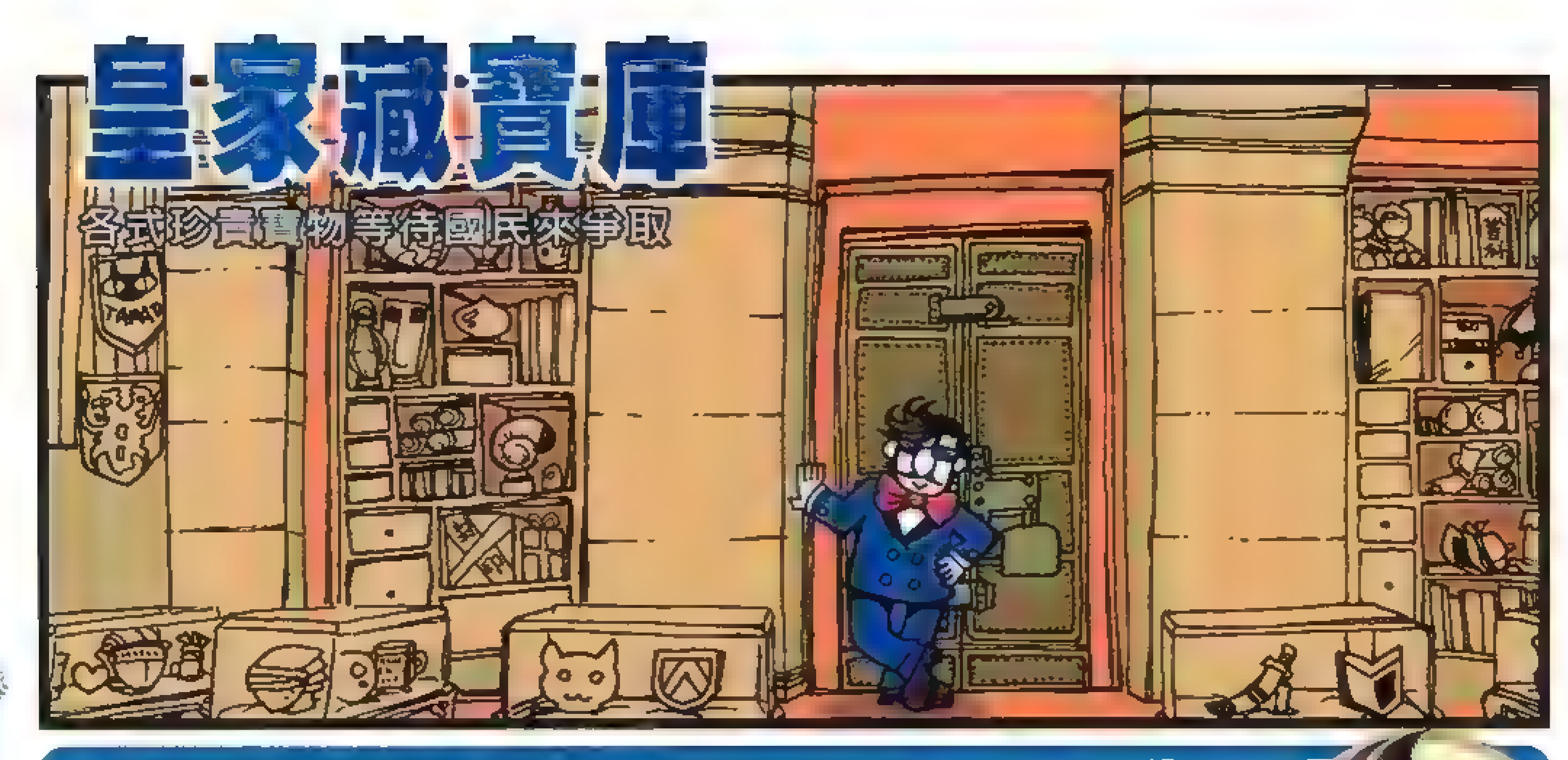
北區　永源文化 創世紀電腦 有樂GAME館 丸升文化 諾貝爾書局 仲美資訊 農田行 景岳資訊 鑫翔電腦 世新 基隆山 金玉堂

中區　新世紀書局 光南書局 全亞通 墊腳石圖書 書選文化 益裕資訊 亞洲心資訊 維軟書局 大大書店 飛碟 優品

南區　宏華資訊廣場 鼎仁文化廣場 城市漫畫遊戲 風絵資訊社 墊腳石圖書 光南書局 日本橋 優品

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



基測剛剛考完，可以放鬆心情、大玩特玩的國民應該不少吧？看看暑假也快到了，正是遊戲業界的旺季來臨，你是否你已經定好暑假的「玩GAME功課表」？可惜啊！暑假正是雜誌社最忙的時期，有一大堆的稿子要趕啊！有沒有人想利用暑假到雜誌社實習幫忙的啊！？

本月的老編準備的贈品，都是仙境傳說ＲＯ的限量周邊哦～這些週邊可是在「ＲＯ嘉年華」舉辦並正式收費前的首次曝光哦，只要是安德烈斯的國民，就有機會免費拿回家哦！開心吧～至於本月的限時兌換贈品，不消說，就是………..波利大型抱枕五個！這可是限量製作的ＲＯ寶物哦！抱起來軟綿綿的，睡起來很舒服哦，各位國民們可以用50S限時兌換！請手上有Ｓ幣的人手腳要快，因為限時兌換5個，5個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Emial至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換波利大型抱枕」並註明姓名地址即可，請馬上行動！Ｓ幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用Ｓ幣，多多收集Ｓ幣，謝謝！



老編印　發出日期印　Ｓ幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國Ｓ幣兌換 MENU

A1. 台碩 Aspeed　Zeus 電腦

兌換額度

35000S



基本規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S

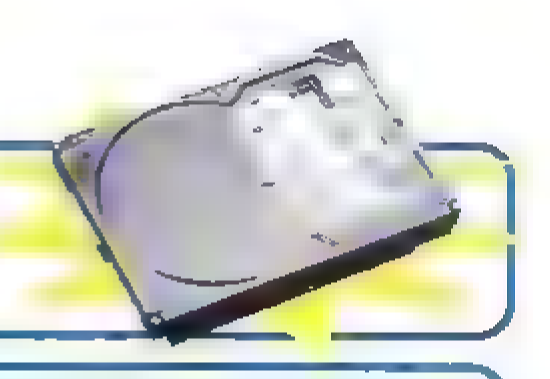
A4. Palm m125

兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度
4000S





G1 波利大型抱枕 5名 兌換額度 600S



注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名),兌完為止,兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱 Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換,但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有s幣者,亦可Email老編建議兌換之贈品,如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆,暫時無效等待鑑定調查。

本月安德烈斯國民大獎

A. 仙境傳說RO 保溫瓶

20名 可愛的圖案加上漂亮的造型,旋緊式的瓶蓋還能轉下來當杯子用哦,有淡藍和粉紅兩種,各十個送給大家哦,要不是太可愛了,老編真想丐一個起來隨身使用,呵呵



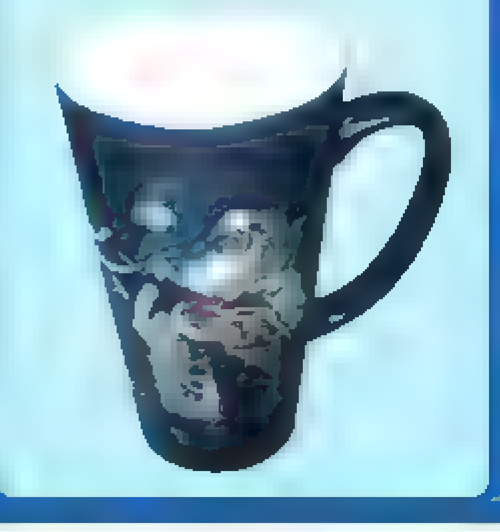
B. 仙境傳說RO 波利便當盒

20名 這個讚! 份量夠大!帶起飯來還真夠老編吃耶~也許真該污一個……啊~四週投來怨恨的眼光耶…蕾、沙雷納…別這樣咩,老編想辦法去多弄幾個就是了……哈哈~



C. 仙境傳說RO 造型馬克杯

10名 加長型的馬克杯,配上最新版的RO圖案,看起來真的是酷酷的,市面絕對買不到啦~有了這個人人稱羨,沒了這個就志暮想啊!快吧~把回函寄回來吧~



D. 仙境傳說RO 月卡收集冊

20名 用過的月卡可不要亂丟哦~一定要用像這麼好的收集冊好好的收藏起來,最好是每一種月卡都有,也許二十年後,送到「開運鑑定團」,爆出六位數的好價喔喔喔~啊,老編說的不是ZENY啦~



169期國民大獎 得獎名單公佈

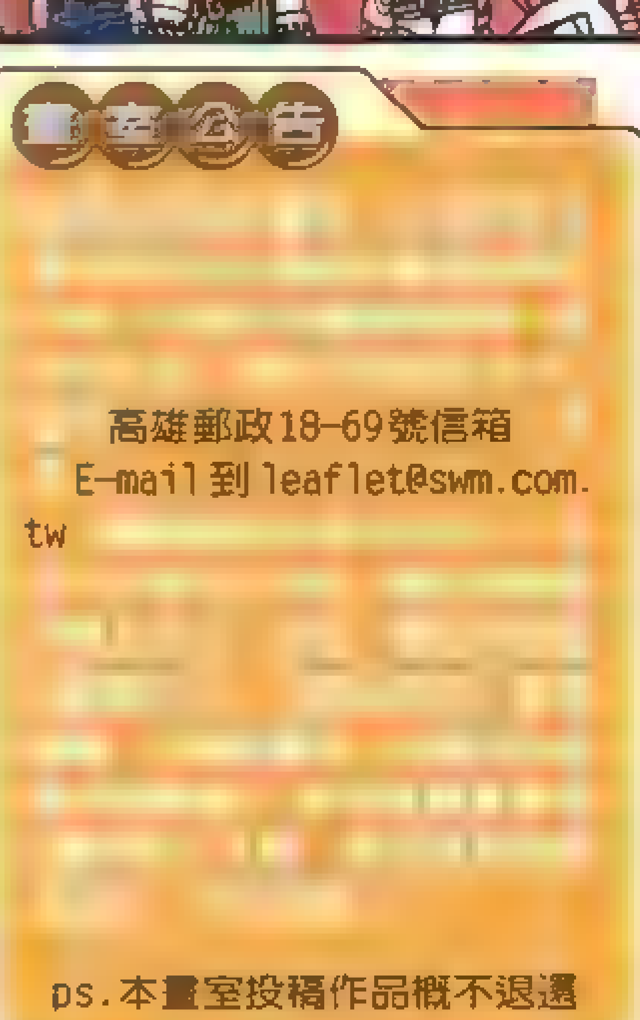
各10名

A. 蕾蕾公主典藏萬用手冊		B. 沙雷納典藏萬用手冊		C. 阿雷斯典藏萬用手冊		D. 藍斯洛典藏萬用手冊	
台北市	陳泰榮	台北縣	彰化縣	台北縣	台南縣	台北市	彰化市
吳駿平	彰化縣	賴品儒	林永晨	連晉漢	陳佩妏	李哲逸	黃俊友
台北縣	余政修	新竹縣	南投縣	陳柏彰	方章鈞	曾慶隆	台南縣
田雅萍	高雄市	張鎮麟	余俊德	桃園縣	高雄縣	台北縣	黃守賢
楊政龍	黃羿涵	桃園縣	高雄市	羅晉德	彭建捷	周美桂	高雄縣
廖志昆	邱詮文	蕭勝安	龔士彬	郭柔辰	澎湖縣	苗栗縣	趙可婷
賴亞泯		桃園市	屏東縣	台中市	陳銘群	林玉雯	屏東縣
[illegible]		胡珊珊	李健新	張宸豪		張雅琇	孔柏雄
黃立平		台中縣	台東市	彰化市		台中縣	
台中縣		鄭羽妘	許致遠	楊于慧		王偵權	

獎品規格以實物為準,規格若有變動將另行告知 得獎者須自付贈品稅







畫室公告

高雄郵政18-69號信箱
E-mail到leaflet@swm.com.tw

ps.本畫室投稿作品概不退還





雲霜 10P/100S

看來《幻想三國志》有很多fans歐^^



online 10P/100S

大眼美女^^



S幣公告

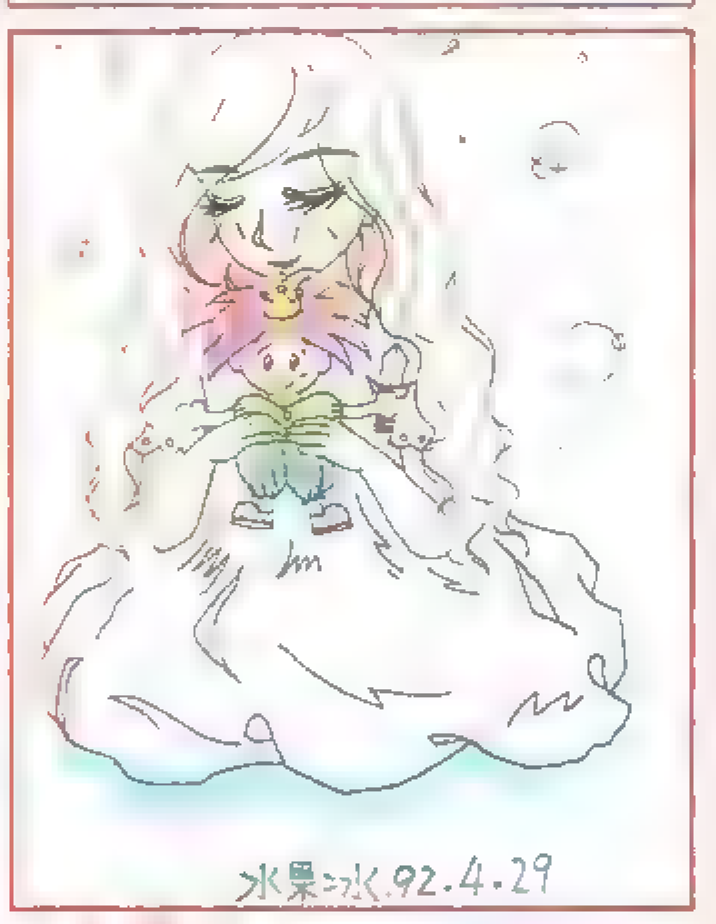
有些讀者在投稿時，並未附上真名，以至於我們這邊無法寄送，以下列出目前未寄發的清單，請這些畫師們趕快附上自己確實真名及地址，以"皇家畫室S幣索取"為標題，mail至spitz@unochina.com或郵寄明信片到高雄郵政18-69號信箱，否則將無法領到屬於自己的S幣歐。

159期：初雲,水藍色の橘子,修依,Alien
160期：Tian,柳生絮
161期：吃米的蟲,虹君,蟑螂,紫嵐
162期：楓,嵐
163期：Charlotte,David鋒
164期：Derekm
165期：小噗
166期：嵐　167期：羽



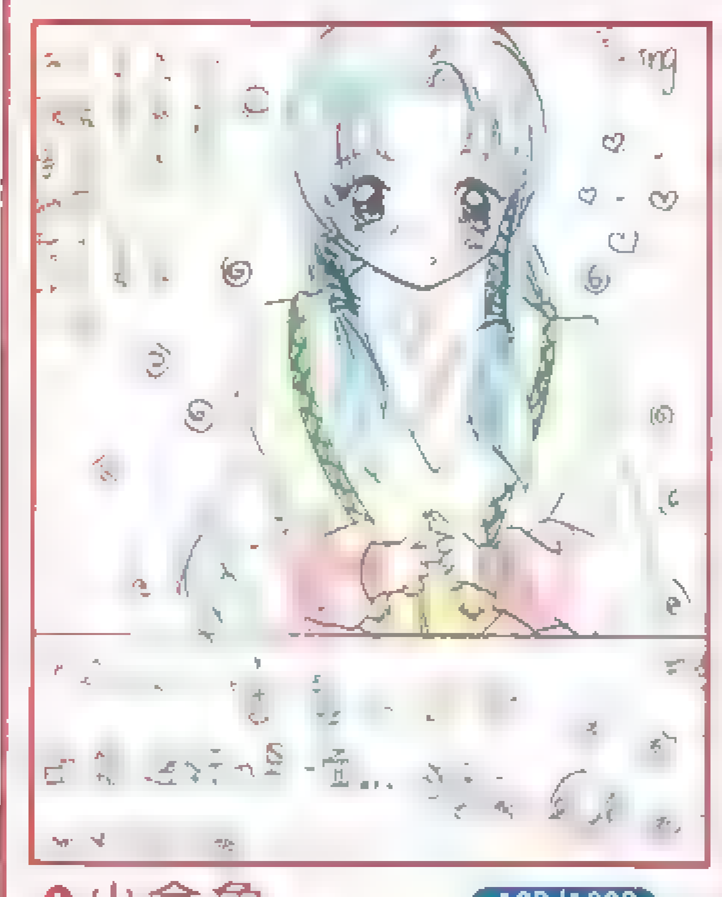
紋馨雕龍 10P/100S

畫畫之後會發生什麼事呢. .>_<



水果冰 10P/100S

手上抱著是王子娃娃!?



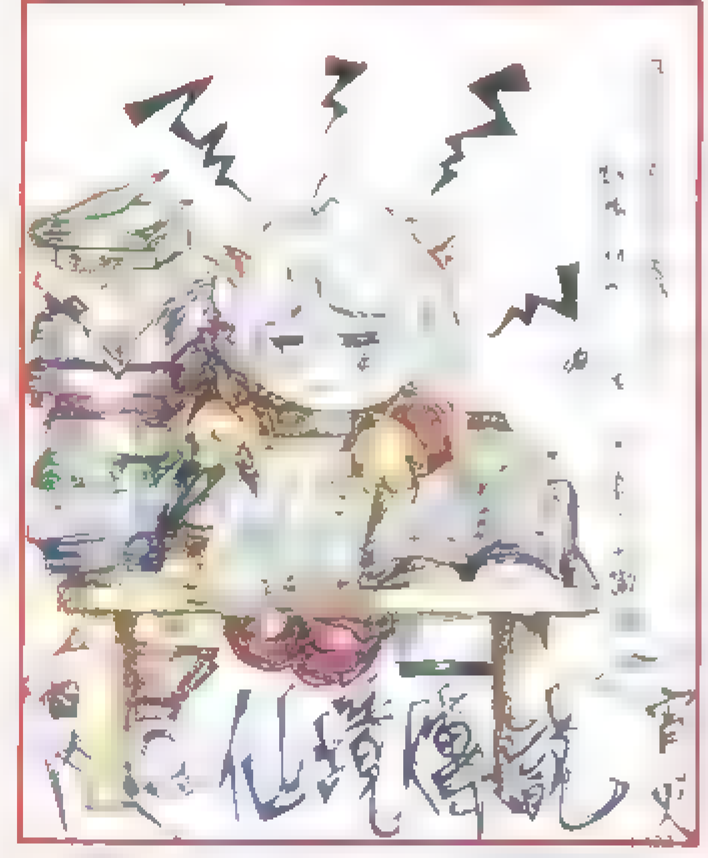


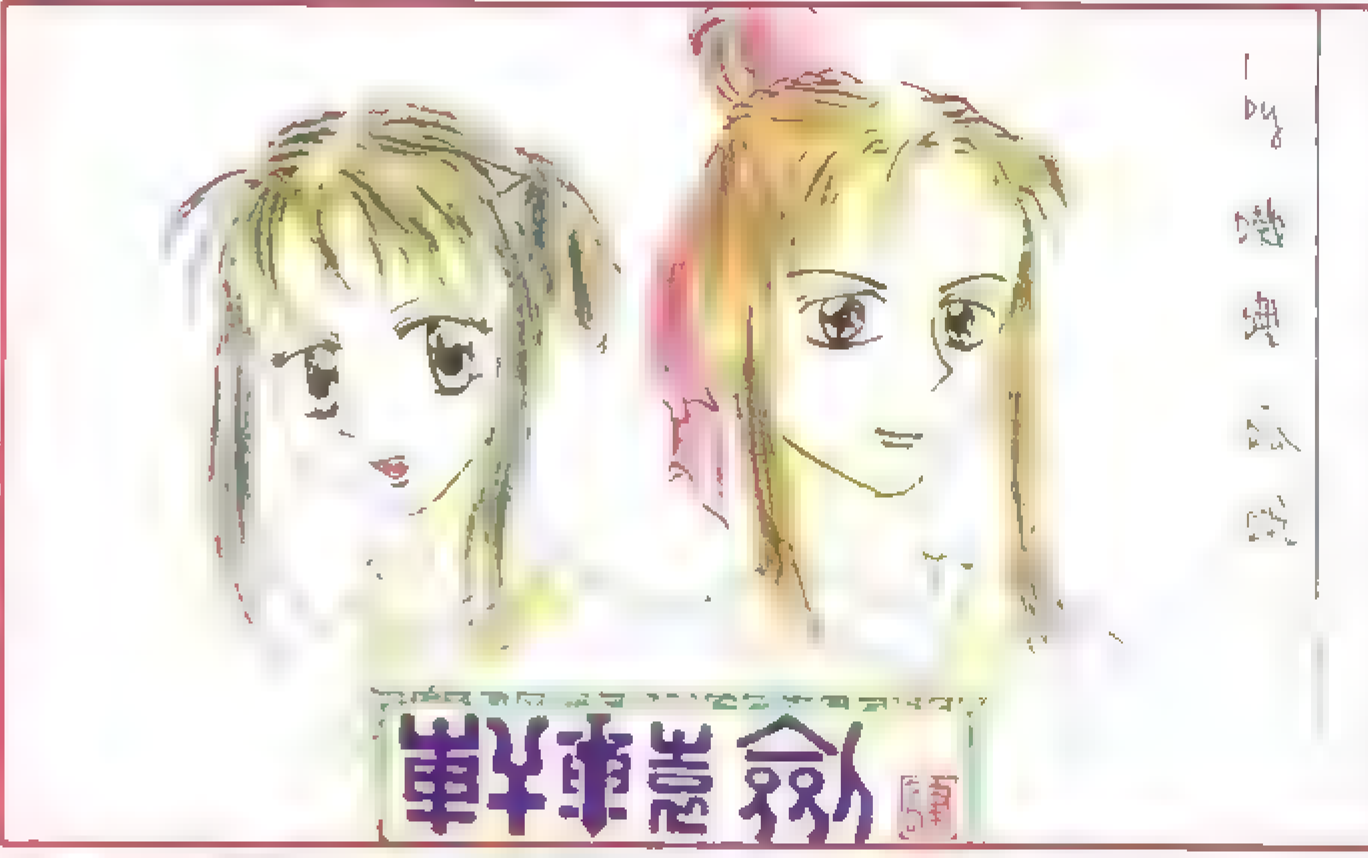
小金魚 10P/100S

^^ . 的確很可愛

Penny 10P/100S

說到水，大家夏天戲水要小心歐





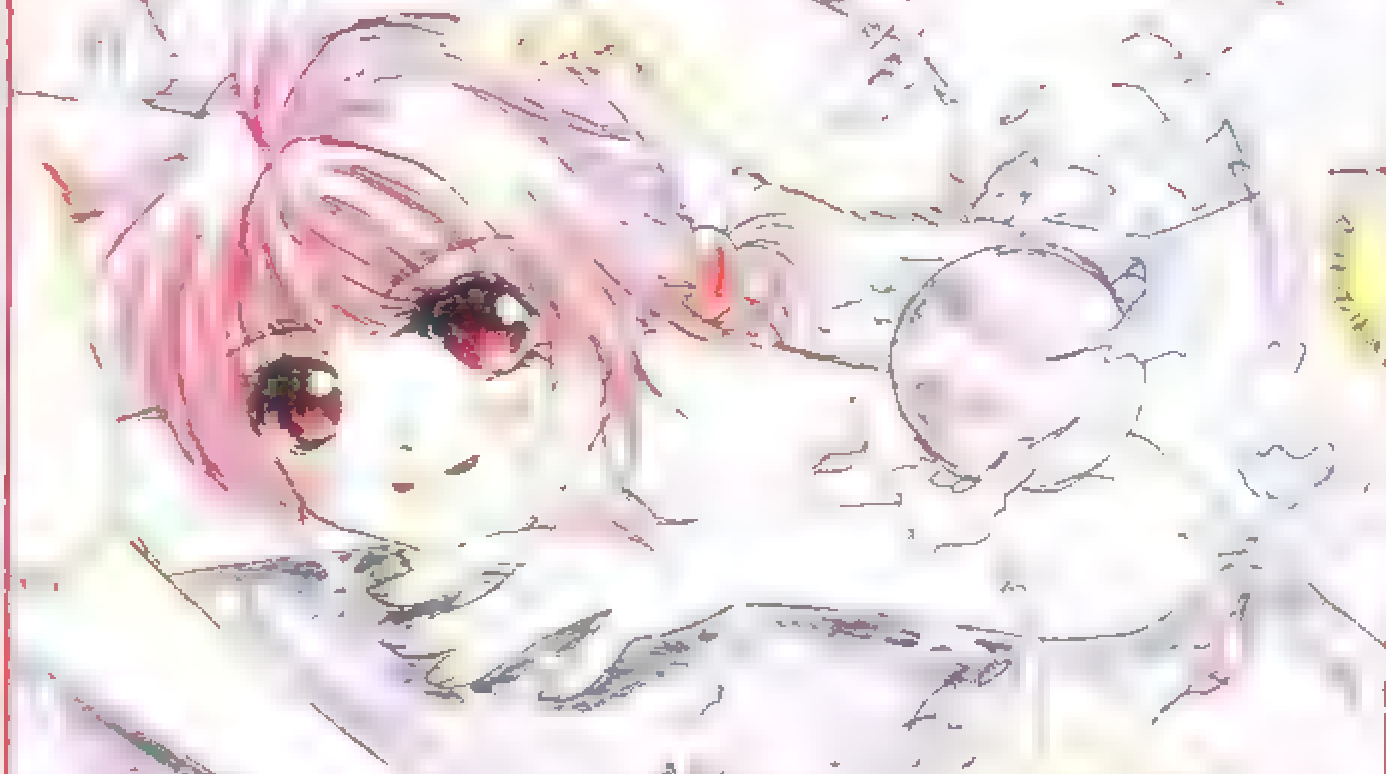
宵火 10P/100S

學測加油了！

嘰哩呱啦 10P/100S

看來嘰哩呱啦是《軒轅劍》的死忠fans^^





Allen 10P/100S

帥氣的男祭司^^

炫羽 15P/150S

兔耳天使!?.少見的組合^^



晴雅華 10P/100S

JS 10P/100S

Sning 10P/100S

易首 10P/100S

Sarah 10P/100S

軌畫 10P/100S

霸影 10P/100S

Gisella 10P/100S

雲龍 15P/150S

威風凜凜的呂布

凌芸 15P/150S

在等待著什麼人呢?



都神．龍 10P/100S

10P/100S

Ann Visar 5P/50S

貓~ 5P/50S

5P/50S

Jessica 5P/50S

5P/50S

RiVER 5P/50S

5P/50S

5P/50S

5P/50S

戴希佐 15P/150S

RO裡的確騙子很多@@.話說“騙”好像寫錯了....^^|||

幻城小幽 15P/150S

淚眼汪汪的表情，讓人心疼



[illegible]「凱旋」[illegible] 美女安雅 [illegible]

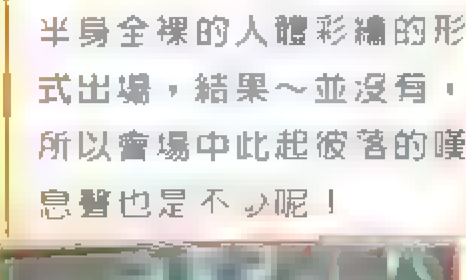
第一幕

號稱「前所未見的3D線上遊戲」的「凱旋 黃金聖戰之役」，不怕SARS的威脅在紐約紐約舉辦了一場華麗的記者會，在記者會的門口隱約透露著詭異的神秘光線，迎面而來的是兩位粉靚的辣妹站在門口扮成遊戲中角色的人物模樣，金光閃閃～瑞氣千條，好看得不得了！



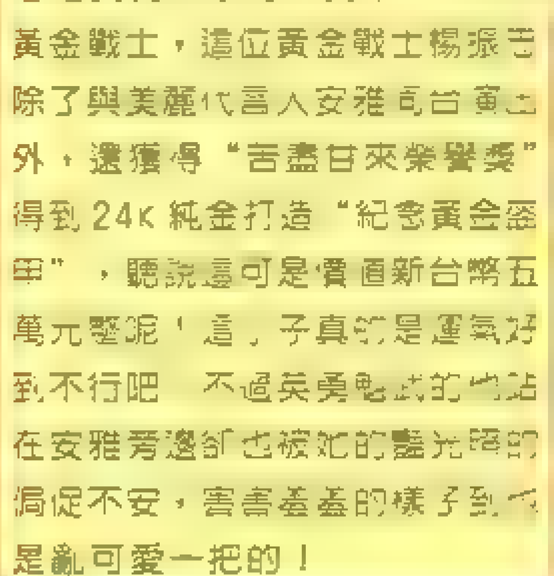
第二幕

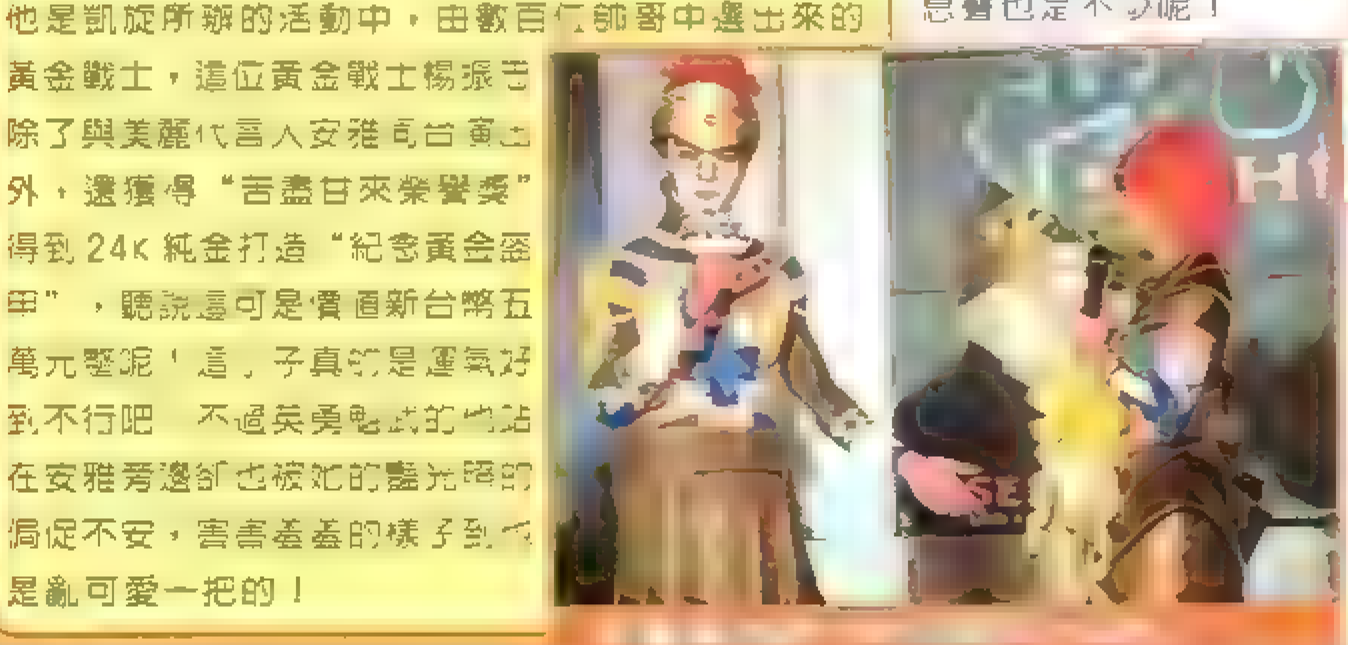
在經過昇陽電腦李副總及「凱旋」韓國原廠－IMAZIC 金副總的逗趣談話後，性感小美人安雅從一個旋轉門在舞群們的熱歌勁舞中，搔首弄姿的緩緩從場景中的階梯走下來，這樣的出場馬上驚艷四座！他以遊戲中紅髮女劍士的造型現身，聽說這整套衣服是為安雅量身訂做的，除了具有古羅馬特色的服裝外，整體造型後更是襯托出安雅另一種野性狂野的美感，因為衣領低、裙子短是十分符合大眾口味的穿著！而安雅在看到遊戲中女劍士的角色造型後，更是大呼自己好像遊戲裡面的女主角，直說沒想到自己第一次扮演線上遊戲的角色能夠這麼成功。小喬在記者會結束的時候還聽到，安雅小姐似乎超想把記者中她的人形立排帶回家做紀念呢！我猜八卦吧！不過原本聽說安雅小姐還會以上半身全裸的人體彩繪的形式出場，結果～並沒有，所以會場中此起彼落的嘆息聲也是不少呢！

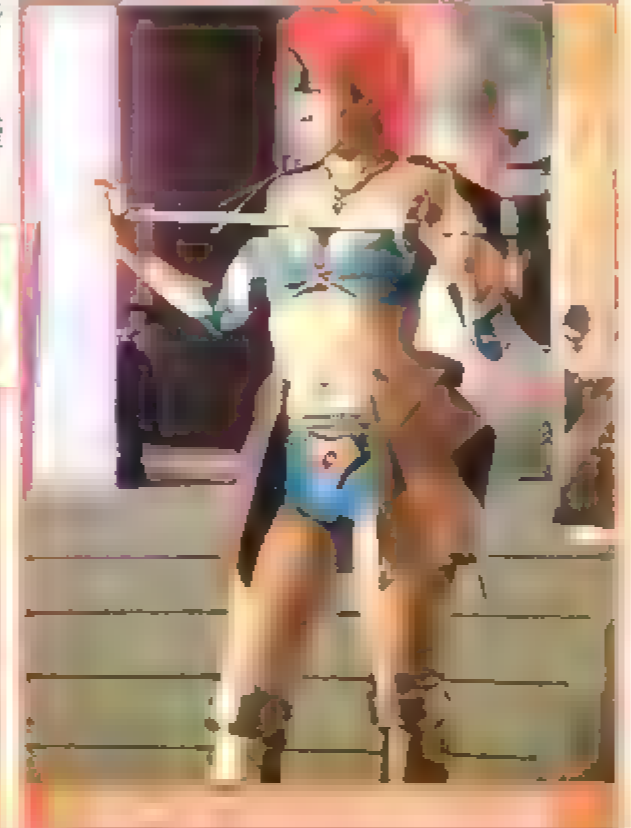


第三幕

雖然安雅本身並沒有人體彩繪，不過到是有一位勇猛威武的黃金戰士，以人體彩繪的方式登場，他是凱旋所辦的活動中，由數百位帥哥中選出來的黃金戰士，這位黃金戰士楊振除了與美麗代言人安雅同台演出外，還獲得"苦盡甘來榮譽獎"得到24K純金打造"紀念黃金盔甲"，聽說這可是價值新台幣五萬元整呢！這小子真的是運氣好到不行吧！不過英勇威武的他站在安雅旁邊卻也被她的豔光照的侷促不安，害害羞羞的樣子到也是亂可愛一把的！







3D網路遊戲大作A3登場　音樂天后A-MEI千萬代言顯身價

第一幕

華義只要一辦記者會，給小喬的感覺就是那麼的熱情，一上會場二樓的階梯，便有近20位的華義工作人員，整齊著裝，站在走道的兩排為要參加這次記者會的嘉賓們用力鼓掌，大喊歡迎，整個華義團隊的活力真是可以深深的感受到！好像以為自己在走星光大道一樣，真的是太讓人感動嘍！果然是華義一出手～便知有沒有啊～



記者會現場的布置真是美輪美奐喔！



阿妹在現場受到媒體包圍採訪的盛況，足見她的魅力！

第二幕

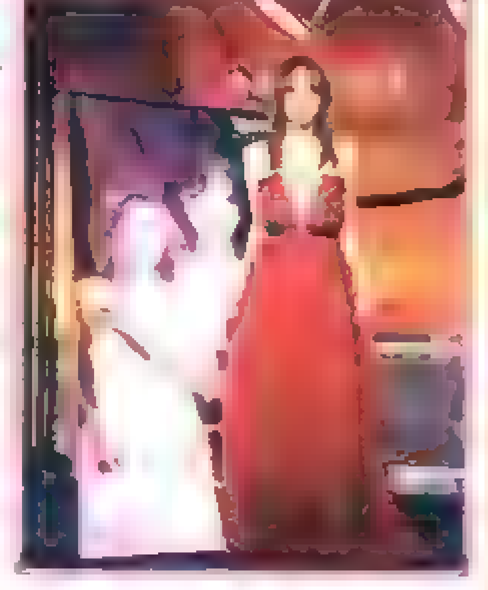


華麗的開場舞，真是力與美的結合！

阿妹與華義執行長合照。

第三幕

在該遊戲主題舞蹈完後，大家所期待的亞洲天后，張惠妹身穿好似遊戲中女主角的服飾登場，第一次代言遊戲的她表示，此次合作主要原因是韓文版的主題曲，曲風相當地感動人心，特別是歌曲的音域相當廣，非常值得挑戰。現場阿妹並主唱『勇敢』（原韓文譯為「等待的盡頭是什」）以及「看見自己」（原韓文譯為「when I am feeling blue」）這兩首歌曲，隨著現場悠揚的琴聲伴奏加上她本身融入歌曲的情感，在場所有的人都鴉雀無聲，仔細聆聽，彷彿就像參加音樂會現場般的陶醉在其中！這真的是一場質感很好的記者會呢！





天后登場接受主持人黃子佼的訪問！

第四幕

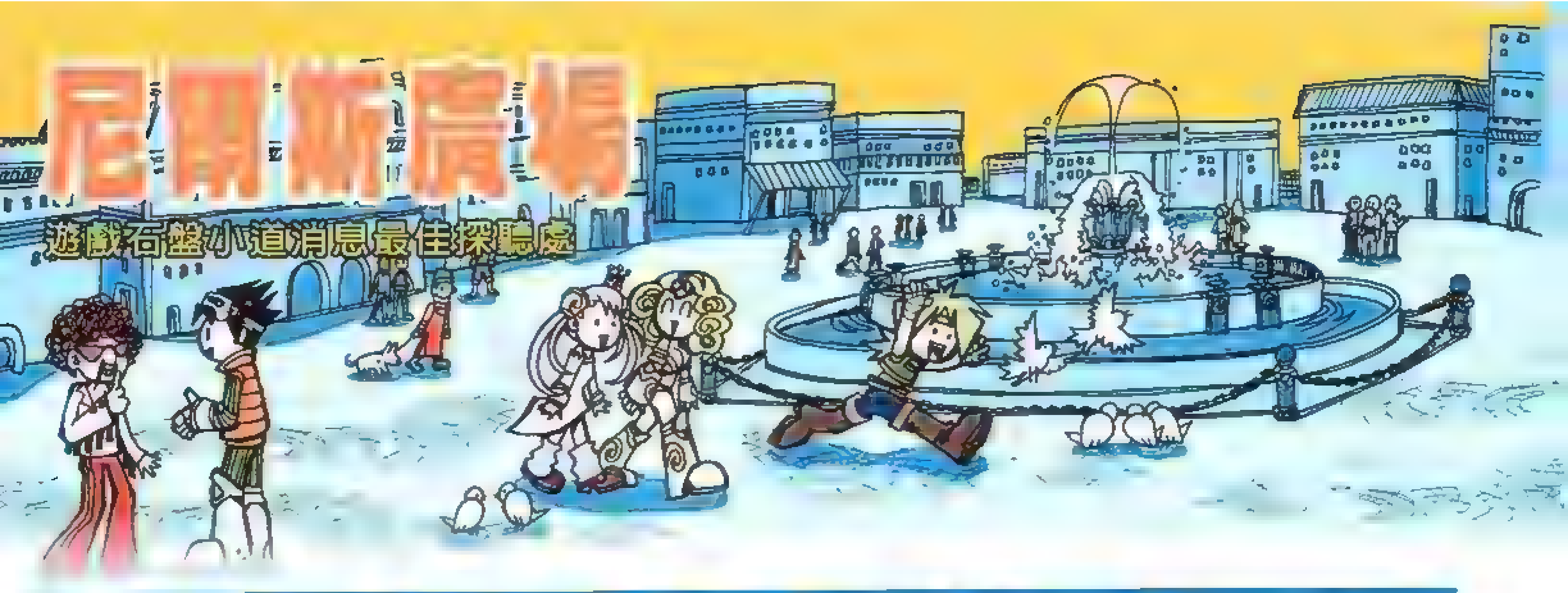
在A3番宣上市發表會節目的尾聲時，張惠妹小姐與華義執行長共同正式開啟A3上市儀式，儀式中，華義還致贈華義WGS終身榮譽會員卡及A3遊戲中最具象徵性的寵物鳥蛋「修」予張惠妹，這隻寵物蛋將是遊戲中的隨身護衛鳥，張惠妹也將在遊戲中開始飼養她的這顆寵物蛋，並預計於8月份資訊展時將舉辦競標義賣活動，並將義賣所得捐給慈善機關，所以各位支持阿妹的朋友們千萬不要失望沒有親眼看到這場記者會，因為天后的蛋會在8月份在資訊展上看到喔！



阿妹獲贈華義終身榮譽會員卡，玩遊戲通行無阻！



接下寵物蛋模型的阿妹，將會在遊戲中好好照顧這顆蛋喔！



尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處

尼爾斯廣場

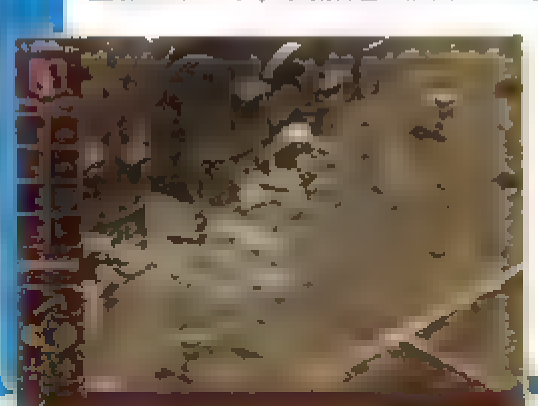
主國國民討論時事的聚會場所

NEWS

重回拜占庭帝國

《Konung 2》最新情報

《Konung 2》是一款RPG和RTS相結合的冒險遊戲，它的第一代作品是《Konung：The Legend of the North》。這裡是一個充滿了神話色彩的幻想世界，執政王朝是拜占庭帝國(Byzantine Empire)的貴族們，他們十分懼怕勇敢的海盜襲擊。這款遊戲是由1C遊戲公司製作的，公司計劃在2003年第四季上市。雖說這是一個虛構的世界，但是玩起來並不會讓你感到陌生。







銳不可擋

[illegible]

在韓國，網路遊戲已經超過了他們向來引以為豪的汽車業。而且根據IDC（國際資料公司）的研究，2002年網路遊戲的市場規模達到36.4億元台幣，而由此產生的電信業務直接收入則高達到273.23億元台幣，是網路遊戲本身的7.5倍。IT產業由此產生的直接收入在2002年達到131.2億元台幣，是網路遊戲本身的3.6倍。IT產業收入主要來源是PC網路遊戲伺服器，網路及存儲產品、軟體及服務出版及媒體。出版和媒體行業由網路遊戲產生的直接收入達到72.8億元，是網路遊戲本身的1.9倍。

2001年全球的遊戲市場達到165億美元，超過電影160億美元的市場收入；2000年通過遊戲軟體產生的直接利潤為1630億美元，超過電影、音樂等這些傳統的狹義的娛樂產業。美國網路遊戲在2002年上半年的銷售收入比去年同期上升20%。2002年網路遊戲的銷售量就已經壓倒網路電影，成為娛樂業最炙手可熱的賺錢明星。

預料之中

星海爭霸：幽靈奇兵（StarCraft: Ghost）延期至明年上市

根據blizzard的說法，為了達到他們的目標為玩家們奉獻最完美的遊戲體驗和不辜負玩家們對blizzard作品的期望，他們將會延長原先預定2003年底發售的《星海爭霸：幽靈奇兵》的開發。這就意味著，該遊戲的製作小組將會為這款遊戲投入更多的時間，而blizzard則會爭取在2004年期間為玩家們獻上這款遊戲。

其實自《星海爭霸：幽靈奇兵》公佈以來，雖然其取材自大熱賣的即時戰略遊戲《星海爭霸》的故事背景和blizzard雄厚的開發實力使其備受玩家矚目，但其開發平臺並非《星海爭霸》賴以成名的PC平臺，而是一大家用主機，因此沒能引起其應有的熱度。也許是這次E3 2003展上《星海爭霸：幽靈奇兵》的展出引起的反應沒有達到blizzard的期望吧，加上blizzard對遊戲產品的品質的絕高要求，這款遊戲的延期可說早在意料之中。



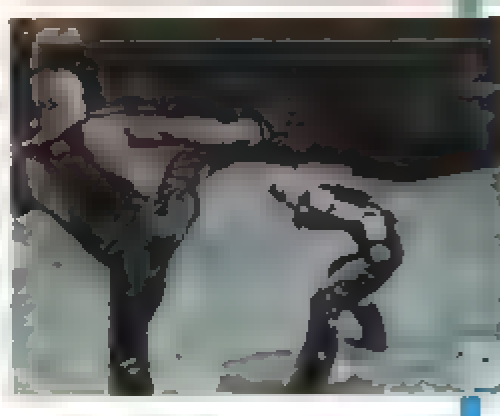
NEWS NEWS

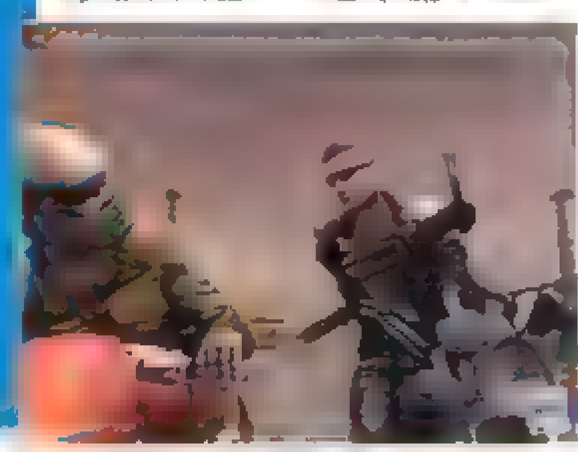
熱血狂飆風火輪

暴力摩托車（Axle Rage）最新消息

這是一款第三人稱3D動作遊戲，製作公司將會推出PS2和PC兩種版本。在新的遊戲中，玩家透過駕駛摩托來扮演一個英雄角色。故事發生在一個迷人的海邊城市，那裡由於制度不甚合法，常常出現各種暴亂活動。為制止這種現象，就需要駕駛摩托車，操縱各種尖端武器進行面對面的交戰，只有將惡勢力一一壓倒，才能成為機車大王，平息爭亂。





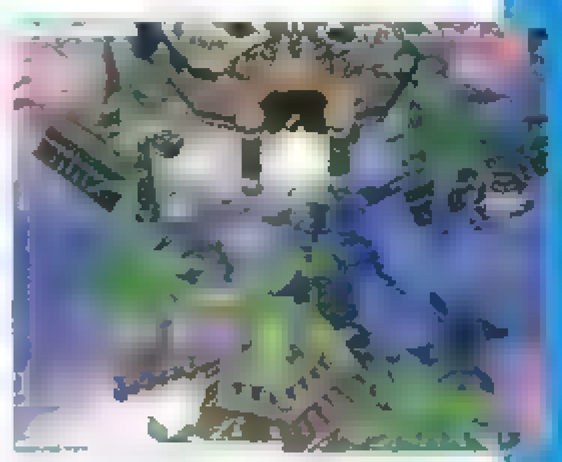


這款遊戲是由Akella公司開發製作的，大概在2004年才能發行，喜歡另類摩托車遊戲玩家不妨耐心等待一段時間。

遊戲史上第一遭

日本資金開始投資韓國遊戲公司

2003年6月9日，韓國遊戲產業開發院和日本大和證券SMBC（法人代表：清田了）聯合發表公告，宣佈雙方已達成了一項促進對韓國遊戲公司進行投資的業務合作計劃。



雙方達成的協定的大概內容為：由韓國遊戲產業開發院募集、選擇希望得到投資的韓國遊戲公司，然後由大和證券SMBC提供資金注入參與遊戲開發工作，並將會在日本東京遊戲展和韓國地區各舉辦一次定期的投資說明會，投資說明會說明會上，包括大和證券在內的日本投資者和韓國的優秀遊戲廠商將會出席，共同研討雙邊展開進一步合作的計劃。

韓國遊戲產業開發院的院長金勇票（音譯）表示：「通過與大和證券SMBC達成的協定，可以為韓國遊戲廠商解決雖然擁有的遊戲開發能力，但資金能力不足的問題，而且透過引入海外的資金，可以進一步把韓國的遊戲積極地推廣到海外市場。」

電影與遊戲所交會的火花

吳宇森與SEGA結為伙伴

電影導演吳宇森出資成立遊戲公司代表他已經步入電子娛樂遊戲業。

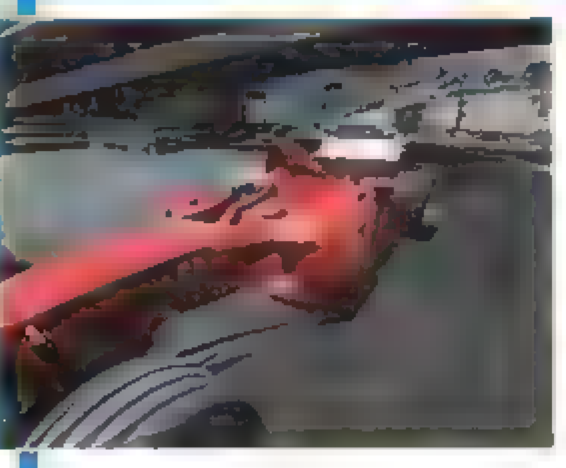
Tiger Hill Entertainment，是由電影導演吳宇森出資成立的新遊戲工作室，於E3展中宣布成立，工作室目前主要的項目是創作發展新型的動作冒險類遊戲。吳宇森和他的合夥人張家振以吳宇森的創作天才為優勢建立此工作室，並找到了世界知名遊戲開發商SEGA公司為首席合作伙伴，希望借此機會成為電子遊戲娛樂行業的領先者。



按照協議，Tiger Hill Entertainment與SEGA公司將聯合製作基於吳宇森與SEGA產品的遊戲。二者的合作表示電影製作者與遊戲開發者將同一時間就同一原始資料的題材進行合作並製作遊戲，其作品的範圍也將擴展到其它主流娛樂行業，如電影、漫畫以及玩具等。

最極速傳說

EA推出F1一級方程式賽車新作 F1 Career Challenge



EA宣布將在北美及日本推出最新賽車遊戲《F1 一級方程式職業挑戰賽（F1 Career Challenge）》。遊戲中除了收錄原創的比賽為主題的F1世界競速模式「Career Challenge」模式之外，另外還有為了取得能參加比賽的超級許可而加入車隊爭奪冠軍寶座的冠軍杯比賽。

另外玩家也可以藉由在遊戲中透過各種模式來取得「EA SPORTS」，並追加零件、改車等設定。同時遊戲中還將收錄1999-2002年的資料，其中包括39名車手、14個車隊與世界17個賽道，讓玩家徹底體驗F1賽車的樂趣。



目前這款遊戲預定7月17日在日本發售，定價6800日圓。


人才網羅系統
白髮長青隊？金剛芭比隊？菜鳥大兵隊？風格隊伍新鮮有趣，比拉風比帥氣，噱頭創意全看你！
吞食天地
ONLINE
傾吞天地 冒險無限
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
中華網龍股份有限公司

微軟踢到大鐵板

EA跟SONY合作，共同發展線上遊戲

《華爾街日報》報導，美國遊戲業第一把交椅Electronic Arts（藝電）聯合Sony，預備推出該公司最受歡迎的EA Sports系列產品網路版，挑戰軟體業大亨微軟。

在高達270億美元的遊戲市場大餅中，Online遊戲是下一個兵家必爭之地，就連軟體商沙場老將微軟，也不惜花費18個月的時間，試圖說服以Madden NFL和Tiger Woods PGA Tour等以運動遊戲紅透半邊天的Electronic Arts點頭合作，但驕氣十足的EA卻以微軟干涉過多而斷然拒絕。EA董事長Larry Probst並表示，EA的確有計劃成就一番大事業，但絕對不會找微軟合作，他甚至明白表示：「我們兩家公司間的心牆有100英尺之高。」

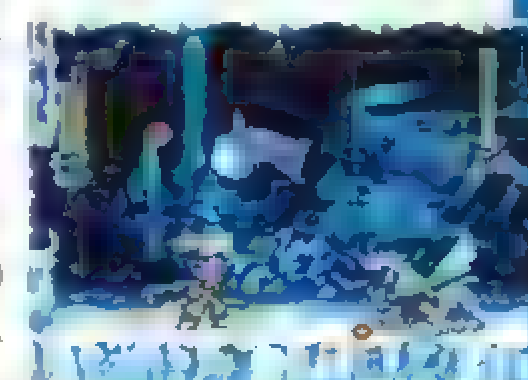


《華爾街日報》分析，EA和微軟的齟齬發生得真不是時候，因為目前正是遊戲業生死存亡的關鍵時刻，倘若能成功讓多數電視遊樂器玩家放棄單機轉而上線，業者將能以收取會費的方式獲得穩定的收入。

電玩不死小巨人

《洛克人6》移植電腦再現魅力

1987年任天堂紅白機當道時，CAPCOM便以號召玩家設計《洛克人（Rockman）》登場頭目為賣點，歡迎玩家投稿設計《洛克人》中的頭目角色，一經錄取便會採用設計在遊戲中，提供玩家與CAPCOM的互動。由於CAPCOM的獨特行銷手法大受玩家好評，讓《洛克人》在紅白機上推出了九個系列，也移植到其它多款遊戲主機上，《洛克人》堪稱是CAPCOM最受歡迎的動作遊戲大作



而1990年超級任天堂推出，CAPCOM為了標榜《洛克人》也進入全新世代，而在超級任天堂上推出了最新作品《洛克人X》，用以與紅白機當作區別，一直到今天《洛克人X》也成為整個《洛克人》系列的正宗延續。而在2001年底CAPCOM在PlaySataion上推出的最新作《洛克人X6》更是集歷來所有《洛克人》系列精華大成，一推出便大受好評。如今CAPCOM有計劃的將把PlayStation上的名作陸續移植到PC上，玩家們有機會在PC上感受這款名作遊戲的魅力了。

妻不如妾，妾不如偷

《神偷3》最新消息 遊戲畫面

目前正在開發中的熱門遊戲《神偷3（Thief 3）》電腦配備要求非常高，需要GeForce 3或Radeon 7500才能跑得動，而流暢的遊戲則要GeForce 4或Radeon 8500才能搞定。而且遊戲開發商還表示，將單獨為GeForce4（不是MX版）訂做一個光影特效全開的版本。

《神偷3》中AI系統也大有改良，如遊戲中的巡邏兵假如發現到你的存在而進行找尋卻又找不到你時，就可能會發出「可能有老鼠吧？」這樣有趣卻又真實的對話。而且玩家也可以在進行任務時，偷偷躲藏在暗處，來看看四周的情況再決定行動與否，甚至可以在暗處進行偷襲。



在採用Unreal 3D引擎來進行開發工作之下，在遊戲中的操作界面、角色動作流暢度等都有相當的進展，目前在遊戲中的前三個主要任務的開發工作大致上已經初步完成了，遊戲預計今年第四季度上市。

經營不善？！

著名遊戲開發商3DO宣佈破產

據路透社報道，美國當地時間星期　，著名遊戲發行公司3DO向美國加州北區聯邦法院申請破產保護。

據3DO的CEO Trip Hawkins表示，3DO將會尋求出售整個公司或公司的某些部門以償還債務。

Trip Hawkins在聲明中表示：「這一舉動（申請破產保護）給了我們更多的時間完成我們股東利益的處理。我們也希望這個消息能給我們帶來新的機會，現在我們把焦點放在出售整個公司或部分資產以償還債務。」至於這一消息對3DO正在開發中的遊戲作品會有怎樣的影響就沒有在聲明裏提及。

這個月初，3DO公司就曾表示會考慮將他們遊戲部門的發行權出售，並對其員工發出了可能會在7月份進行大規模裁員的警告。Hawkins先生於上個世紀90年代創立了3DO公司。3DO曾是家用主機製造廠商之一，其3DO主機作為32位元主機的先驅，其3D遊戲畫面曾給遊戲業界帶來極大的震撼。但由於其相對高昂的售價和薄弱的軟體支援，最終導致了失敗，之後3DO轉型為純粹的遊戲軟體發行商。

3DO™



五個臭皮匠勝過一個諸葛亮，輸人不輸陣，成群結隊逛大街，呂布看到都要閃一邊！

吞食天地 ONLINE

傾吞天地 冒險無限

功敗垂成

SEGA與NAMCO合併計劃取消

繼SEGA和SAMMY的合併計劃宣告取消後，曾向SEGA提出合併申請的NAMCO公司也在昨天撤回了他們的合併申請。

NAMCO在SEGA和SAMMY的合併計劃宣告取消後發表公告表示，他們在5月1日已向SEGA發出了要在5月9日前答覆他們的合併申請的要求，但直至昨天（5月8日），SEGA給他們的答覆仍是『目前還不能就（雙方合併的）狀況作出具體的答覆』。

鑒於SEGA的這一答覆，NAMCO認為『現階段還不是討論雙方合併的具體協定的時機』，宣佈撤回4月14日向SEGA提出的合併提案，並已以文書的形式通知了SEGA的社長佐藤秀樹先生。

當然，NAMCO並沒有把合併的可能完全否決，他們表示以後如果SEGA方面提出新提案的話雙方將會繼續進行討論，這樣，一度鬧得很熱的SEGA、SAMMY、NAMCO合併三角戀暫時以三方各行其路告一段落，未來將會如何發展？EA或微軟公司會不會捲入其中？讓我們拭目以待吧。

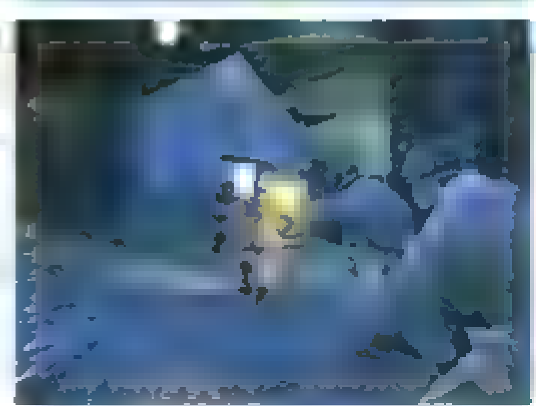


戰火蔓延

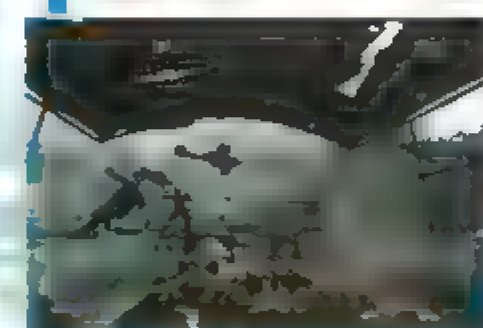
使命的召喚（Call of Duty）[illegible]

著名的《榮譽勛章》系列版權擁有者EA又在埋頭苦幹於系列續作《旭日東升(Rising Sun)》和《2015太平洋突襲(Pacific Assault)》，還記得當年製作《榮譽勛章：聯合突襲》的開發公司最近也在忙於為Vivendi開發背景為越戰的《英勇之軀(Men of Valor)》。





Activision可謂是玩家熟悉的戰爭遊戲老東家了，他們最近聯合了《聯合突襲》中幾乎所有的成員（確切說是22名）成立了一個新的開發組Infinity ward，目標就是打造這款戰爭遊戲的新旗艦——《使命的召喚》。

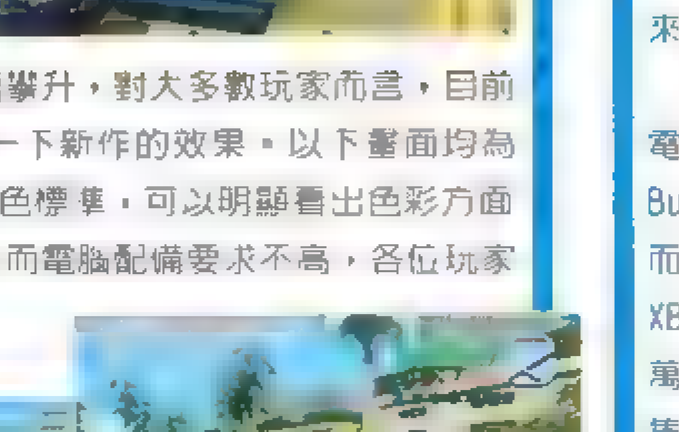


衝破罪惡的欲望

俠盜獵車手：罪惡都市 PC版最新消息

Rockstar終於如期推出了《俠盜獵車手：罪惡都市(GTA：Vice City)》的PC版，去年遊戲推出的PS2版本僅3個月銷量就高達850萬套，PC版的問世一定會使這個數字繼續攀升，對大多數玩家而言，目前還只能從畫面來欣賞一下新作的效果。以下畫面均為1024×768 32bit顏色標準，可以明顯看出色彩方面比前作更加鮮艷亮麗，而電腦配備要求不高，各位玩家可以放心。





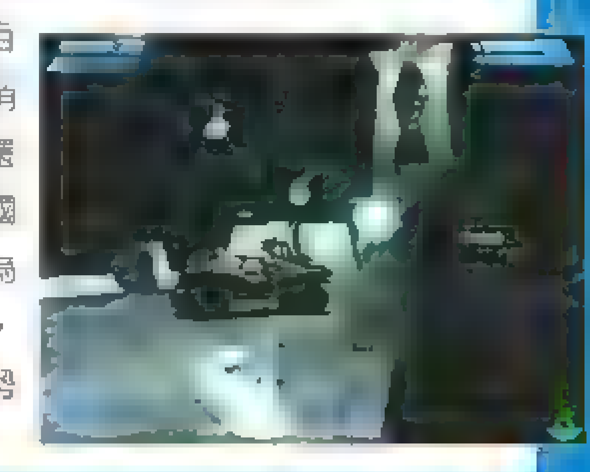
絕對不會是「最後一戰」

Xbox大作《最後一戰》即將移植PC

Xbox大作《最後一戰》，奠定了遊樂器上第一人稱射擊遊戲的新里程碑後，這股遊戲風潮也將正式吹向電腦平台

在XBOX上狂賣超過300萬套的超大作《最後一戰(Halo：Combat Evolved)》，奠定了遊樂器上第一人稱射擊遊戲的新里程碑後，這股遊戲風潮也將吹向電腦，讓喜歡動作射擊的玩家也能感受《最後一戰》所帶來的震撼，今年微軟送上了電腦版的《最後一戰》。

其實《最後一戰》在1998年剛公佈時，本來是針對電腦平台所開發，後來因為微軟買下遊戲開發公司Bungie，並把《最後一戰》改版成XBOX的獨佔遊戲，而且《最後一戰》也不負眾望叫好又叫座，不但成為XBOX上第一款銷售破百萬的遊戲（目前累積銷售破300萬套），而且還榮獲美國IDGA協會與國外各大遊戲媒體評選為「2001年度最佳遊戲」，可見「最後一戰」的氣勢驚人。




地上撿的、打怪掉的、手裡拿的、身上穿的，天地萬物
隨意組合，每次絕對有意想不到的新奇寶物出現！
吞食天地
ONLINE
傾吞天地 冒險無限
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net

第一人稱射擊遊戲經典續作

[illegible]

海外媒體Puget Sound Business Journal在最近一次對微軟XBOX部門產品主管David Hufford進行訪問時，引用他的原話表示『戰慄時空2將不會在XBOX上推出。Valve已經向我們表示了這個資訊。』

這一言論和《戰慄時空2（Half-Life 2)》開發公司Valve Software的發言人Doug Lombardi上個月初表示將會推出XBOX版有很大的出入。為此，國外著名遊戲網站GameSpy再次就這個問題徵詢了Lombardi的意見，得到了肯定的答覆：『《戰慄時空2》計劃將在PC和XBOX平臺上推出，我們已經宣佈了PC版的發售日期（2003年9月30日），我們也會在本年底公佈XBOX版的發售日期。』



而另一家國外遊戲網站CVG就這個事件向微軟諮詢的時候，微軟的發言人卻表示無法就這個事件作出評論。開發公司說有XBOX版《戰慄時空》在開發中，而微軟的有關工作人員卻表示不知情，也許這只是由於雙方在溝通聯繫協調上做得不夠，才出了這樣的問題吧。

SONY經典系列大作

[illegible]

Square Enix的社長和田洋一昨天宣佈上個財政年度（2002年4月1日-2003年3月31日）期間，Square Enix一共出貨了1259萬份遊戲軟體（其中合併前的Square出貨量為1047萬份，ENIX出貨212萬份）。

展望未來時，和田洋一強調最受玩家關注的遊戲之一《太空戰士12》（Final Fantasy XII）鐵定會在本個財政年度（2003年4月1日-2004年3月31日）在日本發售，而這款遊戲已列入了公司今年的計劃預算。而玩家們同樣極為關注的《勇者鬥惡龍8》（Dragon Quest VIII）則沒有列入這個計劃預算，因此還不能準確公佈其發售日期。



PS2及PC版《太空戰士11》在美國市場的推出則已在準備中。

和田洋一又強調了之前他在接受訪問時所表達的一些觀點，包括將會把公司的利潤率由原來的28%提升到29%，開發團隊的工作效率也要進一步進行改善。

絕對聖戰　亞洲爭霸

[illegible]

史上第一跨伺服器PK的全3D線上遊戲「聖戰」，推出以來，深獲玩家支持與好評，會員人數衝破65萬人，最高同時上線人數更高達4.5萬人。「聖戰」讓玩家能夠跨越伺服器的限制，在競技場中進行排位賽，成為名符其實的「聖戰之王」。然而，台灣玩家的雄心壯志絕對不只如此，台灣易吉網更要讓世界知道台灣玩家個個強人一等。暑假七月，猛烈的戰火一觸即發，第一波6月20日至30日「免費『初期化』活動」，讓玩家調整好戰鬥指數；緊接著第二波7月5日、7月12日、7月19日三天舉辦「聖戰24小時PK耐力賽」，讓玩家在實戰中找到邁向王者之路；最後，活動最高潮，7月26日到27日跨國舉辦「絕對聖戰—亞洲爭霸賽」！亞洲電玩四強—台、日、韓、中，四國菁英將在聖戰裡一決高下，全亞洲超過五百萬個聖戰高手，30小時的生死耐久戰，決定誰能稱霸亞洲！



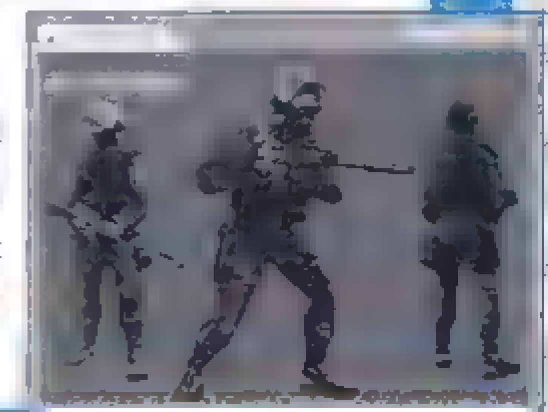
活動辦法將依序公佈，請玩家密切注意，鎖定聖戰官網www.cronous.com.tw

你玩遊戲軟體嗎？

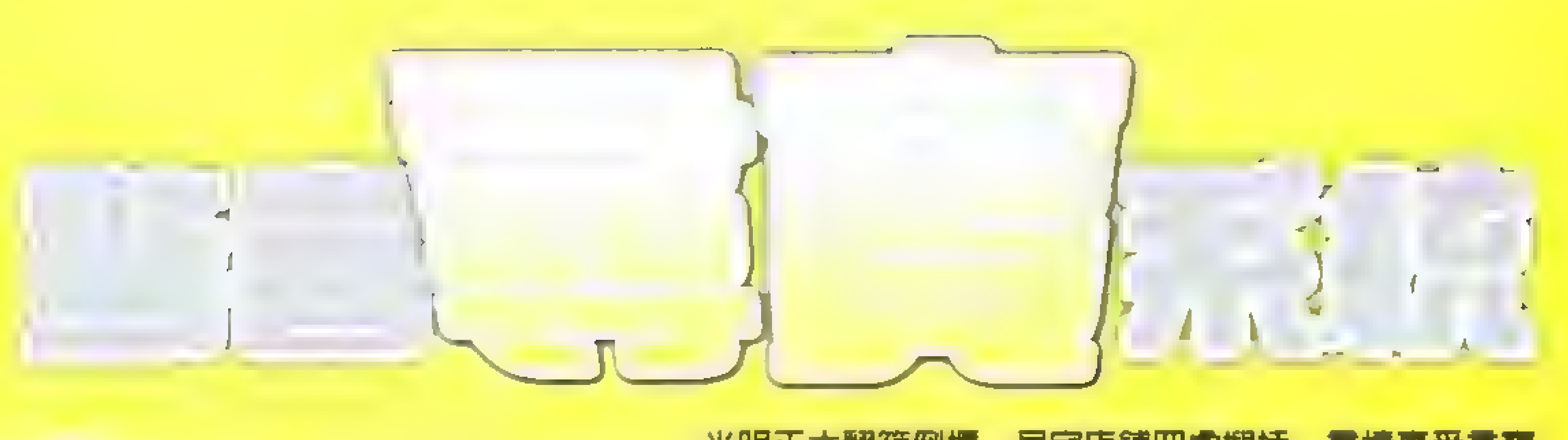
[illegible]

美國Interactive Digital Software Association公佈一項全美電玩產業的調查，調查結果81%的美國家長不會買暴力電玩遊戲給兒女，65%的父母認為遊戲對孩子生活極有意義。

調查表示PC Game的使用者有29.7%低於十八歲、28.7%介於十八至三十五歲、41.6%超過三十六歲。遊樂器部份，37.9%小於十八歲、39.5%介於十八至三十五歲、22.7%超過三十六歲。另外，PC Game的重度玩家58.1%為男生，遊樂器男生占71.5%，這維持了男性居多的印象，但卻代表大部份的女性對電腦平臺的遊戲接受度較高。另外多數男性玩家們對於現今遊戲市場上繁多的遊戲數量也表示了肯定，而女性玩家則表示應該少一些為好，她們對於目前的市場狀況還不太滿意。



網路遊戲對於年輕玩家有較大吸引力，不過他們多數都沒真正的在玩網路遊戲。調查者中僅有5%的年輕玩家已經註冊了收費網路遊戲。不過有21%的玩家表示將在近期註冊收費網遊。



光明正大翻箱倒櫃，民宅店舖四處搜括，盡情享受尋寶快感，在吞食天地裡你可以肆無忌憚大鬧空門！

吞食天地 ONLINE

傾吞天地 冒險無限

智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW

中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net



米老鼠也看好遊戲產業！

迪士尼加強投資遊戲市場

目前迪士尼公司與福斯電影本周改組電腦遊戲部。迪士尼公司的對電腦遊戲的發展，加大了投資。而與其形成鮮明對比的是，福斯公司將退出電腦遊戲市場。

迪士尼公司在消費者產品部下，新建立了一個Buena Vista遊戲小組。這個遊戲小組同時也將負責開發互動式的益智遊戲，研發電影電視內容為主題的遊戲，以及圖書相關道具。



這個小組的組長是Graham Hopper。Graham Hopper還兼任向其他遊戲公司授權和合夥出版遊戲的職務。他同時也負責製作遊戲道具，以讓公司相關的部門瞭解遊戲的開發。小組將要發行的第一個遊戲是《Tron 2.0》。這個遊戲的內容是根據1982年的一部電影改編的，描寫的是電腦駭客的冒險經歷。

Vivendi遊戲公司通過數月的競標，終於如願以償地得到了福斯公司的遊戲部，和所有福斯沒有開發完的互動式遊戲專案。福斯互動式的遊戲取材於電影和福斯拍攝的電視劇等。同時，VU公司還想得到福斯公司遊戲的版權。

電子競技吹進學園

[illegible]
全校[illegible]動員



誰說校園活動不能用Game當題材？德霖技術學院就由校長帶頭，打破這樣刻板觀念，藉由在校園網咖舉辦青少年喜愛的電子競技比賽，引發學生對[illegible]，同時德霖校方也選擇國人（昱泉）自製的連線遊戲《流星蝴蝶劍.net》，做為該校開辦電子競技活動的第一砲，在交叉循環比賽，由土木系一年級學生許唐富等人獲勝，並由校長張裕民親自頒獎。

從校長張裕民手中接到獎盃的許唐富表示，當初只覺得學校辦遊戲比賽很有趣，想說參加玩玩，沒有想到獎金、獎品豐富，而且還是校長頒獎，讓他興奮莫名，



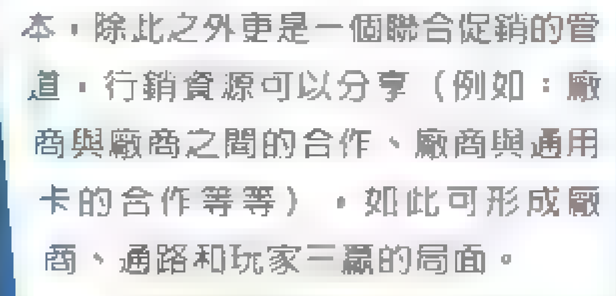
直說下次還要參加。土木系系主任袁烽生指出，他認為學校應該讓學生除了在學業上，提供更多施展才能空間，舉辦校內遊戲比賽，他相當支持。

通用卡也會通哦！

《武士傳奇》加入「通用卡」點數付費機制

目前市面上整合了多家線上遊戲及網路付費服務廠商的「通用卡」宣布由傳奇網路代理的「武士傳奇」已確定加入此一點數卡付費機制。現在雙方正在進行儲值測試，大約預估在七月、八月，「武士傳奇」的玩家們就可到全省7-11購買「通用卡」來進行儲值動作，而目前已擁有超高人氣的這款線上遊戲宣布加入後，也對「通用卡」在整合7-11架上點數卡的腳步更向前邁出了一大步。

行銷資訊表示，「通用卡」的目的就是可以讓玩家，輕鬆簡單的買到點數卡，店家（7-11）能夠輕鬆的存貨，因為架上不再有一堆琳瑯滿目的點數卡也不用擔心沒地方放，而對於各家廠商而言，則無需再擔心通路點鋪貨的問題，可以節省製卡、鋪貨、管銷成本，除此之外更是一個聯合促銷的管道，行銷資源可以分享（例如：廠商與廠商之間的合作、廠商與通用卡的合作等等），如此可形成廠商、通路和玩家三贏的局面。



目前通用卡提供150元和350元兩種儲值面額。

6號拔得投籌

決戰伊卡路斯公主票選

為期兩個月的決戰尋找伊卡路斯公主投票活動，已於5月30日揭曉，決戰伊卡路斯的殊榮由6號的陳玟君以近3萬票的成績獲得，除了公主人選已抵定外，官方也由電腦隨機選出五位準王子，準備與公主來個比武招親；為了慶祝公主與王子共結連理，官方也規劃了後續一連串活動，讓所有玩家們共同分享公主的喜悅。

6號公主陳玟君自從參加本活動以來，就一直是玩家心中的最佳公主，她甜美的笑容、平易近人的態度是她的最大武器，不論是校園寫片活動、決戰與其它企業合作的活動，都讓她獲得一致的好評，而決戰伊卡路斯公主陳玟君表示，能夠得到這麼多票當然最感謝的還是那些支持她的玩家，每次她只要上線就會各方擁入不斷的加油聲，還會幫她打怪、送武器、送寶物…讓她非常感動，而且也藉由這個遊戲認識很多玩家好朋友，是參[illegible]



獲，當然成為伊卡路斯公主後，她呼籲大家的是要把支持她的精神，繼續支持決戰伊卡路斯喔。



2003暑假 強烈引爆線上新視野

三國以來最好玩的遊戲

昨日的夢想，化為全新的冒險 讓您再次感動！

亂世不平，豪傑群起！



大唐英雄傳
「號令天下，再創全新盛世」
完整重現唐朝盛世，亦或是創立新局，
改寫歷史，任你彈指之間，變化無窮。
GAME OF THE BEST
昌哲科技
昌哲科技股份有限公司
TEL:02-8923-0039
FAX.02 2929 0645
WWW.GAMEBEST.COM.TW
光華商圖
同步發售

看江山如此多嬌 直叫英雄盡折腰





6月20日上市


極樂OnLine
LoveCity
極樂 ONLINE
2003年6月下旬開放測試
台北111市天母西路56號5樓 http //www coozy.com.tw tel. 02-2875-5567 fax.02-2875-6923

FUNG WAN ONLINE

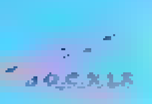
風起雲湧・雄霸天下

www.fungwanonline.com.tw

封閉測試召募中









第三波資訊股份有限公司

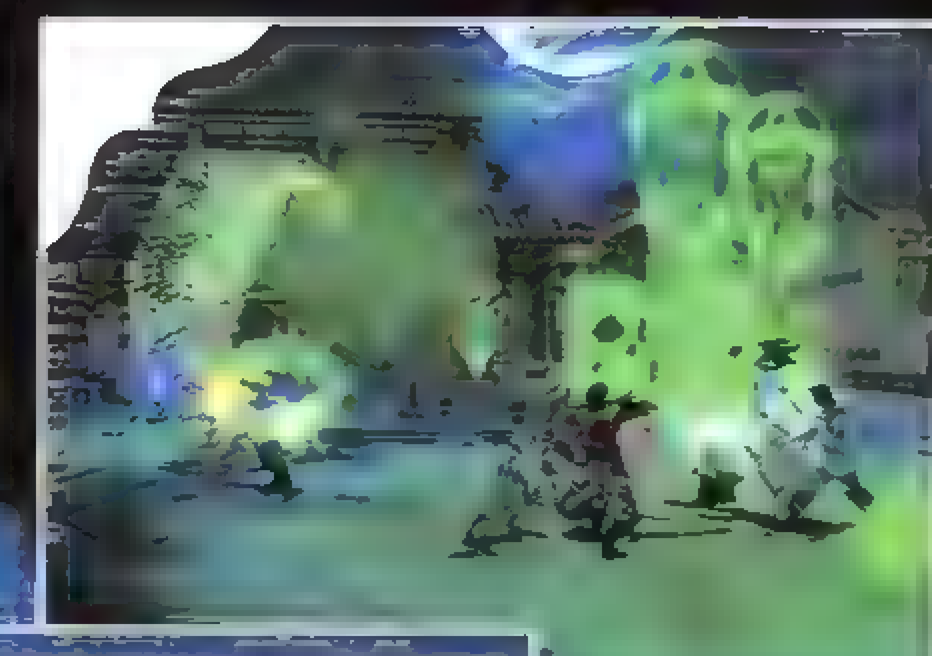
114 台北市內湖區堤頂大道二段407巷22號8樓

客服專線 (02)2659-7722　客服傳真 (02)2657-2525

客服信箱 service@game acertwp com tw

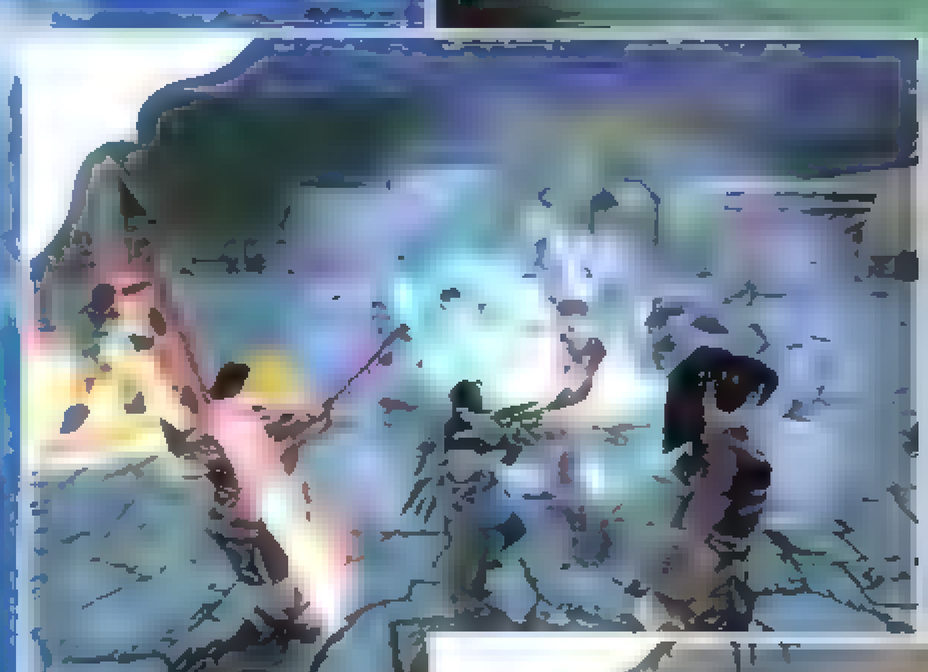
金鱗豈是池中物 一遇風雲便化龍

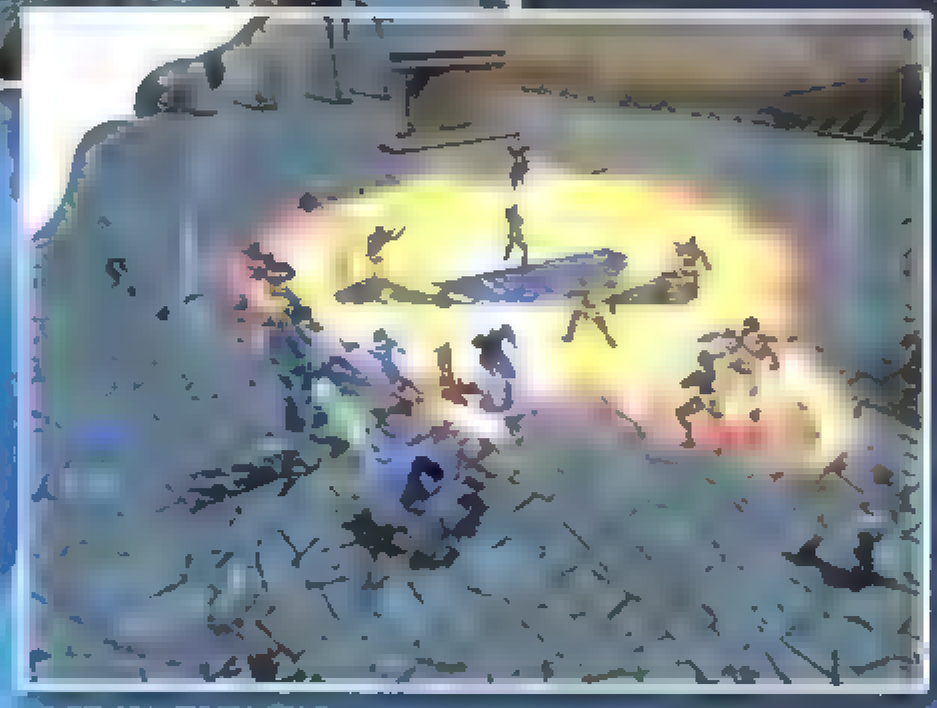
風雲online改編自[illegible]天王馬榮成之「風雲」長篇武俠巨作[illegible]「金鱗[illegible]中物，一遇風雲便化龍」[illegible]是泥菩薩給天下會幫主雄霸的批言[illegible]意指雄霸將來會收兩個弟子，他們名字中一個有「風」，一個有「雲」，在因緣際會下兩人進了「天下會」[illegible]變化莫測的命運[illegible]



[illegible]

[illegible]勢迫人[illegible]武俠[illegible]加入幫派，以義兄[illegible]物、稀世利器，習得一身蓋世神功，武林絕學，享受號令天下，一統江湖的霸氣，成為武林江湖至高無上的新盟主。





[illegible]online 今年暑假唯一武俠[illegible]

[illegible]角色任務[illegible]可以[illegible]身，增加自我的遊戲經驗值。







7月10日 武林大事 風雲online 等你來挑戰

龍族 v1.2

群魔亂舞

www.DRAGONRAJA.com.tw

再見吧！惡魔





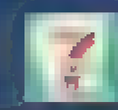
享受100人現場PK的快感

台北 / 台中 / 高雄　7月隆重登場　詳情請見龍族官方網站www.dragonraja.com.tw

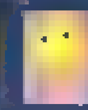


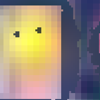


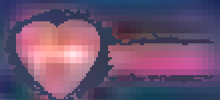












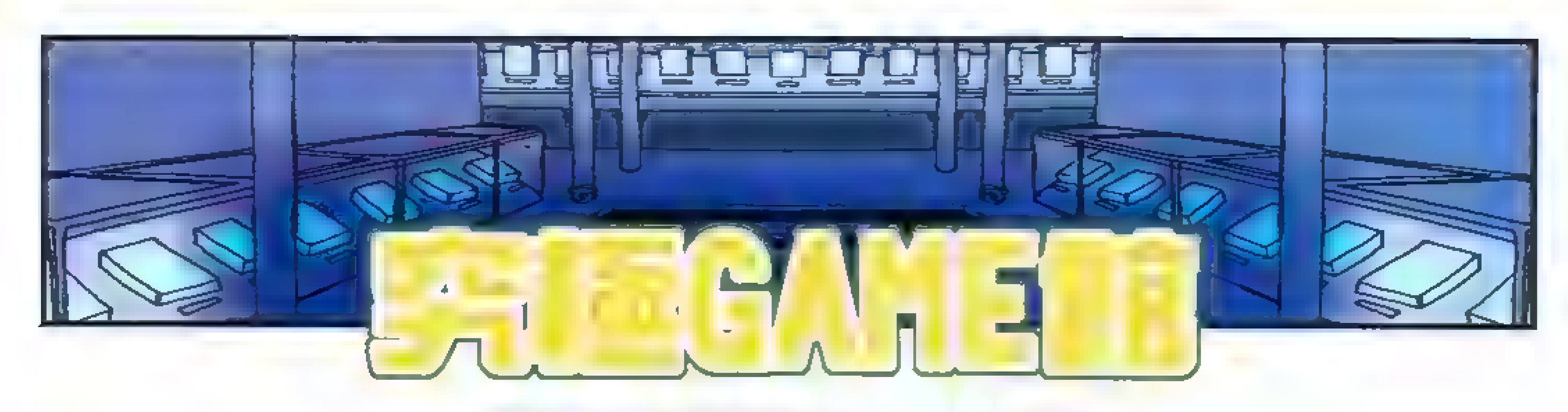
6月20日起　全台哈燒熱賣



龍族 v1.2
sofnet
訊股份有限公司
客服傳真：(02) 2657-2525



期待三年 精心製作 終於要與您見面了
勇者
泡泡龍4
預計暑假上市
官方網站：www.lonaisoft.com.tw/bobo4
更多可愛的泡泡龍登場!
一場穿梭時空的對抗大戰
即將展開!
故事生動有趣老少咸宜
LONAISOFT
龍愛科技有限公司
台中市北區英才路396號4樓之3
TEL (04)2310-7066 FAX (04)2310-7068
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD. 網址 http://www.lonaisoft.com.tw
智冠科技股份有限公司


究極GAME館


啊！我的小巴風特真是太棒了!!
牠都會幫我把寶物咬回來喔！

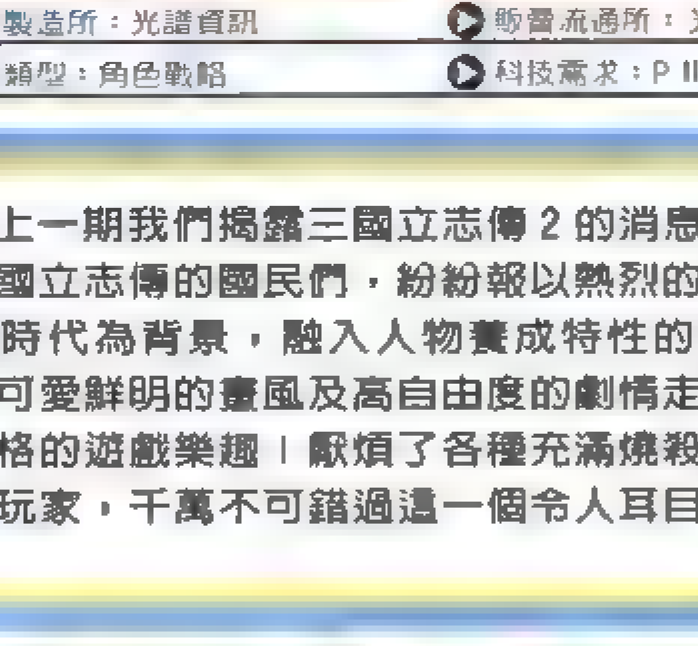

這沒有什麼啊！仙境中有很多的寵物都會這樣！
不一樣!!


小巴!!又有人打到寶物了!!快上!!
啊啊!!那是我辛苦打怪掉的寶物!!
原來如此！
去給我撿回來!!
好孩子不要學喔～

三國立志傳 2

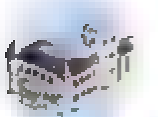
Three Kingdoms Of Story II

研究製造所：光譜資訊　販賣流通所：光譜資訊
遊戲類型：角色戰略　科技需求：P II 500、64MB



預定推出日 年 月

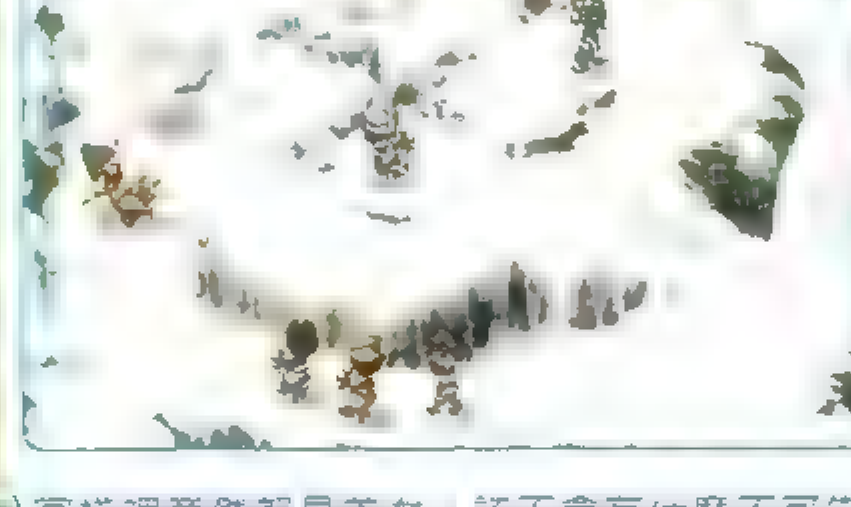
繼上一期我們揭露三國立志傳 2 的消息之後，眾多喜愛三國立志傳的國民們，紛紛報以熱烈的回應。這個以三國時代為背景，融入人物養成特性的角色戰略遊戲，以可愛鮮明的畫風及高自由度的劇情走向，創造出獨樹一格的遊戲樂趣！厭煩了各種充滿燒殺擄掠的三國遊戲的玩家，千萬不可錯過這一個令人耳目一新的遊戲喔！



一　選擇更多樣　三國劇情全體驗

在以往一代中，玩家只能培養蜀國陣營的人物，二代將有更多新的選擇，例如玩家可以選擇用曹操陣營進行遊戲，體驗一下官渡之戰以寡擊眾的驚險以及扭轉赤壁之戰狼狽奔逃的挑戰，而以孫權陣營進行遊戲也有英雄救美、上山採藥、浮海探險、尋找玉璽…等精采橋段，當然劉備陣營這次也以全新的故事等著玩家來體驗。由於三大陣營各有所長（蜀國擅長火攻，武將較多，吳國擅長水攻，智將較多，魏國擅長陷阱，將領素質平均），因此選擇不同的陣營，在玩法上會有很大的差異喔！





雪地裡的奇怪腳印，究竟藏著什麼秘密呢？

客棧裡竟然都是美女，該不會有什麼不可告人之事吧？

二　分配型升級系統　武將養成更自由

人物升級系統在本代中做了大幅改變，當武將升級時，會獲得一定的技能點數，此時玩家可根據該武將的特色及養成計劃來分配這些點數，使該武將在某方面的數值得以大幅成長，成為專精於某一技能的專業武將；或者平均分配技能點數，將其培養成為智勇雙全均衡發展型的通才武將。由於每個武將在先天性格發展上有所差異性，因此想增加某項技能等級時，所需分配的技能點數是大不相同的。例如張飛個性不喜歡拐彎抹角，因此想增加其計謀等級就得投入較多的技能點數，不過增加武力等級所需點數就少得多了。除了升級方式改變，某些武將的造型也會隨之改變，讓玩家對於自己培養的成績一目瞭然！

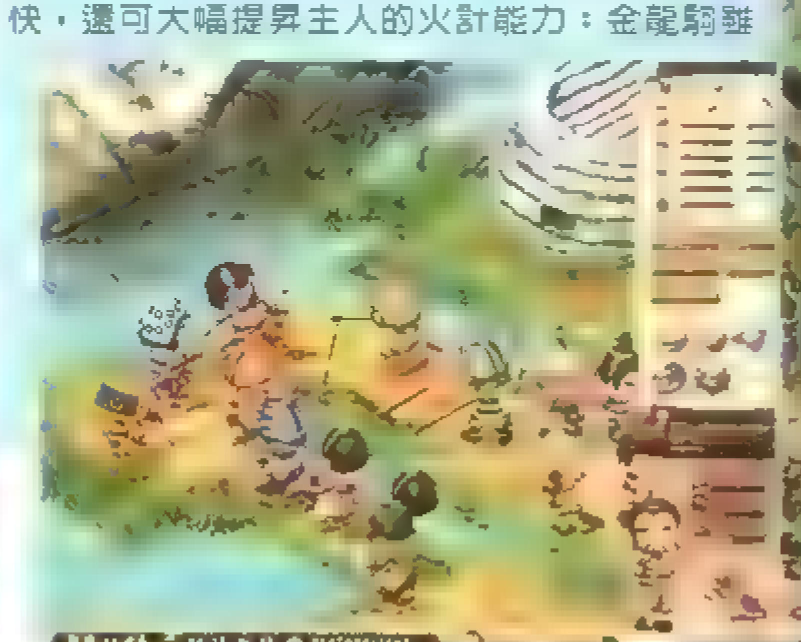


培養劉備成為猛將，會不會太強人所難了？

只要上課專心不翹課，武將可以在學堂中提昇各種技能喔！

三 文官騎驢出奇計　武將騎馬顯威風

坐騎的設計不止增加了畫面效果，由於每匹驢或馬都具有不同屬性，可以提昇騎乘者的能力，使得每個人物更能在戰場上發揮所長。例如太公驢不僅跑的比馬快，還可大幅提昇主人的火計能力；金龍騎雖然速度不及赤兔馬，但防禦力可是最強的，為每個將領慎選適合的坐騎，可收事半功倍之效喔！除了坐騎外，各種頭盔、護甲、武器及配件都能提昇武將能力，藥品、錦囊及兵書也都有輔助之效，想要克敵制勝可不能忽視它們的神奇功效喔！





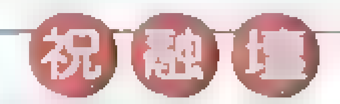
在這種地方作戰，會不會太恐怖了？

敵人已經開始潰敗了，派出騎兵追擊吧！

四 戰場新利器　機關車功能全披露

除了一代中原有的長短兵器、弓箭以及水、火、巫、人四系計謀外，「三國立志傳２」這次大幅增加了戰場元件，讓原本就已十分緊張刺激的戰爭場面，變得更加豐富了。在這些新的戰場元素中，最特別的就非機關車莫屬了。十種各具特色的機關車，除了可以讓玩家在戰場中壯大聲勢外，其實用性還可彌補武將不足的缺憾。以下我們就來瞧瞧這十種機關車的樣子及功能喔！

祝融壇



產自涼州的機關車，外表狀似活動祭壇，車內裝置燃油，可助長火勢



可使用各種火計攻擊，但遇水則易失效



水龍塔



北方常見的機關車，原本用以救火，改良後成為可用於陣戰之利器

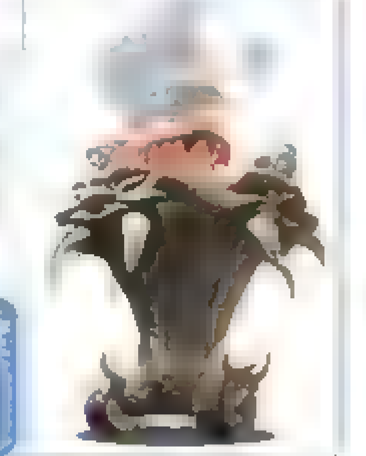




巫毒鼎

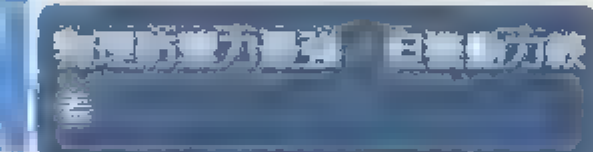


來自南蠻的機關車，車上放置以乾屍、蝙蝠內臟、蜈蚣血、斷魂草熬成的紅色溶液，可用以施法



鐵甲車

烏桓所發明的機關車，厚重的鐵甲使其成為防禦效果最佳的重武器



[illegible]



蒺藜架



由拒馬改良而成的機關車，化被動防守為主動攻擊，騎兵的剋星。

可使用[illegible]攻擊，但機動力略差



衝雲槍

攻擊威力雖不及蒺藜架，但因為攻擊距離較遠，適合作為步兵戰時的輔助工具







五　角色變化多端　人物培養樂趣十足

「三國立志傳２」大幅強化了遊戲角色的成長系統。在這款遊戲之中，玩家不再只能單純看著人物升級之後產生的數值變化，而是能夠親自參與培育角色的過程。遊戲中的各個人物隨著每位玩家不同的玩法，不但能夠自由調配成長後的能力數值與技能，角色的外貌也會因此而有所改變。除了遊戲初期的孩提時代造型之外，細心培育的角色長大之後可能會成為一位氣宇軒昂、威風八面的猛將，而遭到玩家冷落的角色也可能就此一蹶不振、落魄至極。這個高自由度的新型態角色培育系統，不但能提高玩家的參與感，更突顯每個人物角色的獨特性與原創性，讓玩家不再拘泥於三國的時代背景，而能夠扮演操縱亂世大局的關鍵人物。我們就先來看看幾個左右三國大勢的人物們在遊戲中的設定及造型吧！

玩家若不好好經營城池，可是會被老百姓唾棄的呦！

人物介紹

曹操

曹操，字孟德，許邵稱其為「治世之能臣，亂世之奸雄」。幼少時期即顯露過人機智，雖然擊敗袁紹之後統一北方，但兵敗赤壁卻失去了併吞吳、蜀一統天下的機會，不過所建立的魏國仍是三國時代最強大的勢力。曹操重才不重德的用人哲學，以及重利不重義的現實個性，使其成為三國史上評價較為兩極化的人物。

角色設定：遊戲中的曹操是位文武雙全的角色，……武力也有水準以上的表現，擅於使用短兵器，計謀的特長則是人計



張遼

人物介紹

張遼，字文遠，原為呂布麾下第一大將，後歸降曹操，擔負東方防備孫權軍之重任。張遼曾多次與吳軍發生激戰，每次皆能勢如破竹，令吳國邊界軍民聞之喪膽。

角色設定

張遼是遊戲中魏國智勇兼備的猛將，與劉備麾下的趙雲可說是不惶多讓。擅長的技能有長兵器和火計。

荀彧

人物介紹

荀彧，字文若，知人善任，不僅為曹操舉薦人才，更在官渡之戰中協助曹操取得勝利，是曹魏陣營初期的中流砥柱。

角色設定

荀彧在遊戲中扮演的角色是曹操陣營的智多星，擅長火計與人術。

劉備

人物介紹

劉備，字玄德，人望極高，善識人之能，早期流浪各地結識天下豪傑，「桃園三結義」「三顧茅廬」等故事均為後人津津樂道。一手創立蜀國，麾下人才皆為一時之選。

角色設定

在遊戲中劉備擁有許多優秀的文武將領，他本身的能力值則較為平均。技能方面擅長短兵器和火計。

關羽

人物介紹

關羽，字雲長，以[illegible]青龍偃月刀威震群雄。史書記載他遭毒箭射傷後，名醫華陀為其刮骨療傷之際，仍能談笑自若與人奕棋。關羽義薄雲天，不為富貴而背棄舊主，始終追隨劉備左右，死後人們為其立廟祭祀，足見其在民間之地位。

角色設定

遊戲中的關羽一開始就在劉備身邊，不[illegible]長兵器，在謀略方面也相當傑出，擅長水計。

張飛

人物介紹

張飛，字益德，本為[illegible]屠販，「桃園三結義」後與劉備、關羽結為異姓兄弟，共扶漢室。張飛性好酒肉，豪氣干雲，[illegible]稱其為「萬夫莫敵的豪傑」，是[illegible]時代人物性格極為鮮明的英雄。

角色設定

張飛在遊戲裡是一位生命值與武力都極高的角色，擅長使用長兵器，唯一的弱點是個性莽撞欠慮，不諳謀略。

孫權

人物介紹

孫權，字仲謀，其兄孫策稱其為守成之主，[illegible]用兵[illegible]的君主。由於擁有地利與人和的優勢，使曹操屢次用兵均無法佔到上風，保[illegible]吳國的[illegible]不能讓他在眾多性格鮮明的三國人物中脫穎而出，卻能奠定吳國的根基。

角色設定

由於東吳軍擅長水戰，因此孫權是遊戲人物中少數擅長水計的將領。此外短兵器也是他的強項。

周瑜

人物介紹

周瑜，字公瑾，東吳水軍都督，文武兼備，氣宇軒昂，有容人之量，又精通音律，人稱「美周郎」。演義中描寫諸葛亮與周瑜之間的鬥智，並以「既生瑜、何生亮」之名句襯托諸葛亮之不凡，事實上對周瑜並不公平。

角色設定

周瑜在遊戲中不但擅長火計，還精通西將少有的巫術，亦能使短兵器，可謂文武兼備，是孫權陣營中最重要的將領。

太史慈

人物介紹

太史慈，字子義，在吳國多位將領之中，算是少數能與關羽、張飛等齊名的人物，不論武勇或是信義皆為人推崇。與劉繇之戰中助孫策全身而退，從此深受重用。

角色設定

太史慈在遊戲中雖不諳計謀，但在武鬥[illegible]是技壓群雄的狠角色，擅長使[illegible]兵器攻擊。






仙劍奇俠傳 三



研究製造所　大宇資訊　　販賣流通所：大宇資訊
遊戲類型：角色扮演　　科技需求：P3 733、64MB RAM

預定推出日 年 7 月

隨著遊戲發行日期的逼近，製作單位也透露出了更多的遊戲資料，除了更多的細緻場景及怪物圖像之外，還有特殊的魔劍養成系統及五靈法陣戰鬥系統喔！各位仙劍迷可別錯過了！



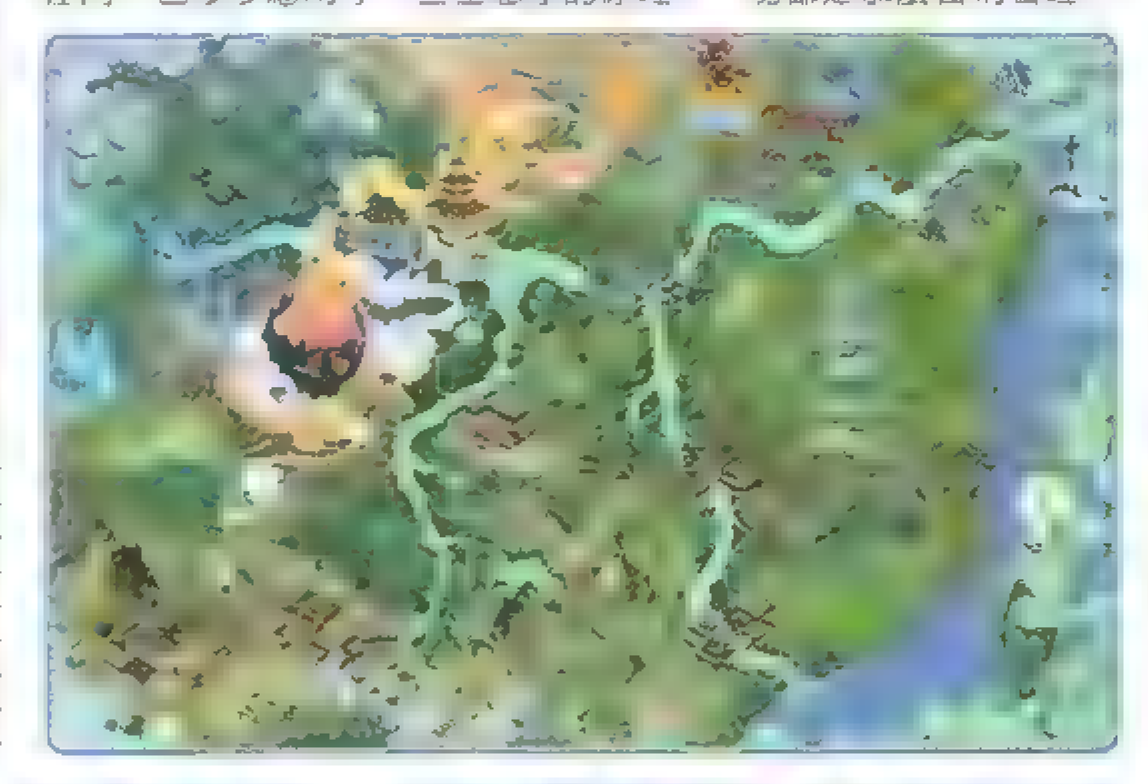


完全表現真實情況的遊戲場景

據《仙劍奇俠傳三》(以下簡稱《仙三》)的製作單位表示，《仙三》在場景設計方面相當地嚴謹和考究，可說認真到了極致：所有城鎮的名稱、位置、地形、地貌都經過嚴謹的考慮，如果碰巧是玩家熟悉的城鎮，一種親切感一定會油然而生。不同地域的城鎮，外觀特色各不相同，大到建築的材料、格局、裝飾，小到房間裏的家具、擺設，都帶有濃郁的地域特色。另外所有的店家商鋪都有各自的名稱，並不是簡單的藥店和兵器鋪而已，對於自家店鋪的名稱由來，每個老闆都能說上一段故事呢！

遊戲中幾乎所有的房屋都有內景，不會有純粹裝飾性的房屋。進入內景，玩家會驚喜的發現幾乎所有房屋的內景都各不相同，甚至可以從晾曬的服裝，細小的家居用品等等物件中判斷這家主人的性別、職業和經濟狀況；如果留心和路人對話的話，甚至可以猜到哪個房子是屬於哪個人的，因為這一切都經過了精心的設計，不僅僅是房屋和人的對應，還有人與人之間關係的對應。所謂遊戲開發的認真程度，恐怕就表現在這裏吧！

至於迷宮，製作單位根據不同地域的自然地理特徵，去設計迷宮的結構、外觀、土壤質地，令迷宮更加真實。玄武岩上浮動的岩漿，板頁岩風化形成的浮石，終年積雪受到震盪導致的雪崩，這些都是迷宮的重要組成部分。至於什麼樣的迷宮中會有什麼怪物棲息在內，也多少應用了一些生態學的原理，一切都是那麼合情合理。



雪嶺

72地處雪域高原，民風善良、淳樸，對於世間萬物都有平等相待之心。

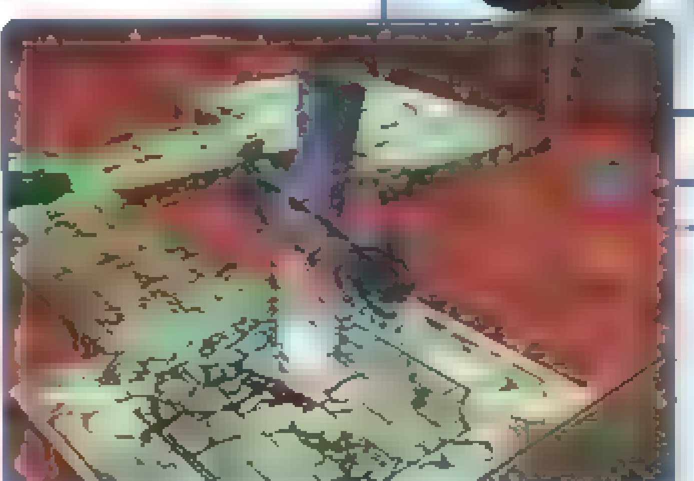


霹靂堂

以火器和毒藥名聞武林的門派，在德陽擁有凌駕官府的勢力。

蜀山

懸於天地間的山脈，天地間靈氣聚集之所，凡人修仙的聖地。



鎖妖塔

蜀山歷代弟子所降伏的妖孽，皆被投入鎖妖塔以化妖水煉化。



魔劍養成系統解說



魔劍的由來

春秋末年，姜國民女“離”以刺繡名動天下，被姜王納入皇宮為后。次年，產子名“陽”；五年後，產女名“葵”。越十年，楊國揮師進攻姜國，姜國不敵，求助於齊，齊王以離後手繡一“江山社稷圖”為條件，姜王應允，齊國派兵保衛姜國。

兩年後，離后積勞成疾，繡品未成而嘔血而死，齊國因而撤兵，楊國圍困姜都城，姜王染疾，朝政暫由太子陽代理。太子陽召集方士，修造熔爐，循古方鑄造“魔劍”，相傳魔劍一出，江山變色，乾坤逆轉，可挽姜國兵危。

半年後，劍未成而城破，姜王、太子陽死于亂軍之中，楊軍以劍爐焚屍。此時公主葵跳入劍爐自盡，其處子之血結合無數怨靈令魔劍天成，一時天降血雨，楊軍悉數暴斃，無一人生還，史稱“天劍之變”。自此，公主葵的魂魄長宿劍中，而姜國皇宮毀於戰亂，同魔劍長埋於地下。

西晉末年，姜國故宮被發掘，魔劍重見天日，以鬼力擾亂人間，被蜀山掌門俘獲……

培養系統

魔劍是一柄有生命的劍，它的能力是可以成長的。在遊戲中，可以得到一種叫“龍精石”的寶物，這種寶物具有淨化古物，返舊如新的功能，魔劍需要用它來淨化。魔劍的陰陽兩面分別對應五種屬性而分為十個區塊，一個“龍精石”可以淨化一個區塊，先淨化那一個，玩家可任意選擇，淨化後魔劍便更改為這種屬性。比如先選擇淨化“火陽”區塊，那麼淨化後魔劍便呈現火屬性。

魔劍淨化後便擁有了一定數量的“魂”，這時就需要用大量裝備添滿這個“魂”。裝備有一個古老值，和“魂”是對應的，越古老的裝備，越容易添滿“魂”。玩家可選擇各種裝備作為這次淨化的祭品，根據所選裝備的攻防屬性，魔劍將獲得一定的成長。基本上來說，魔劍是個貪吃的傢伙，餵給它的裝備越多，它屬性增加幅度就越大；同時，如果給它的武器比較多，它的攻擊力會比較強，而給它的防具比較多，則它的同步率會比較高。

什麼是同步率呢？這是指魔劍在戰鬥中，只要累積一定的攻擊次數，便可以發動魔劍技，而發動的頻率，則和同步率有關係。魔劍技是一種自動發動、沒有任何消耗的大招，它的招數和威力是根據當前被淨化的屬性決定的，某幾種屬性的組合能夠產生威力驚人的魔劍技。因此上，到底要魔劍平時的攻擊力比較強，還是要它的魔劍技發動比較頻繁，玩家可要好好考量，魚與熊掌不可兼得哦！

蓬萊

位於東海蓬萊島，與蜀山派同氣連枝，世代交好，同為修仙劍派。

劍塚

[redacted]址，一度為某武林名宿所有，現為妖孽盤踞。

唐家堡

地處渝州附近，乃蜀中著名的武林世家，以暗器和用毒聞名。

蠻洲

位於川、滇交界，是一個漢苗雜居的城市，地勢險要。



熔炎地獄

位於鬼界的深層，地心極熱之地，只有少數法力強大的鬼魅生存。



天門

天界的門戶，為連通各處交通樞紐，共有東、南、西、北四門。

五靈法陣戰鬥系統

戰鬥中雙方人物位置都是依託於一個五靈法陣而站位的。五靈法陣為一個正五邊型，加上中間位置，一共是六個位置，也就是一場戰鬥中怪物最多上場六個。五靈法陣的五個角屬性順時針分別為水、火、雷、風、土，並且順時針相剋；中間位置的屬性則根據戰場不同而不同，比如戰場是冰雪或沼澤環境，中間位置就是水屬性，而如果是森林環境，中間位置就是風屬性。







敵方法陣

戰場上雙方五靈法陣的位置關係為互相背對，尖端向外，而平端相對，也就是戰鬥位置分為三排，第一排兩人，第二排 3 人，最後一排 1 人。法陣的方向和戰場屬性是相關聯的，如果是在水屬性的戰場，遠端尖端位置（就是最後一排的位置）的屬性就是能夠克水的"土"屬性，如果戰場屬性更換，則整個法陣也隨之翻轉。

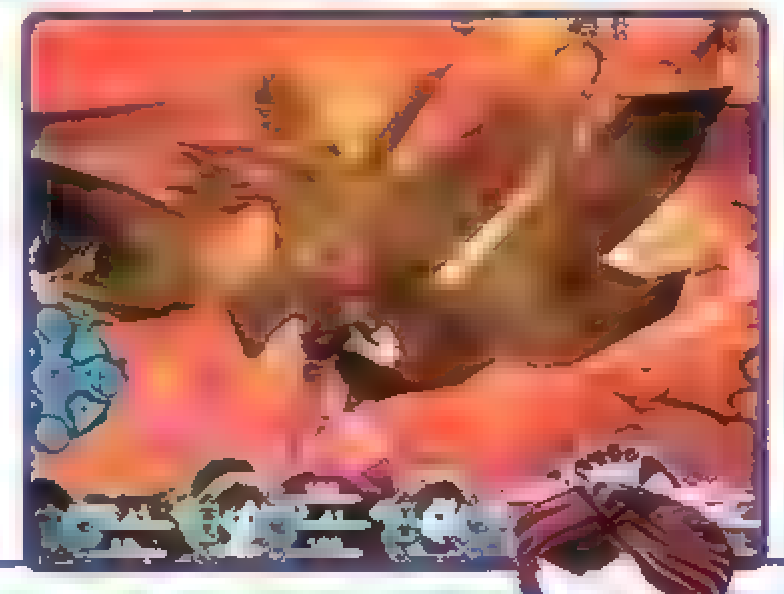
對戰鬥的影響

對於五靈法陣的存在，人物的位置會形成三列（每列 2 個位置）、三行（分別是 1、3、2 個位置）的關係，同時根據武器不同，敵我的普通攻擊有攻擊單體，一行，一列的區別，合理安排人物位置，可以讓我方的戰鬥損失減少。

位於最後排位置的人，當中間位置有人的時候，不接受單體攻擊，也不接受行攻擊，只接受包括中間位置的列攻擊和仙術特技攻擊。當中間位置無人或人已經死亡的時候，最後位置的人才會接受單體攻擊和行攻擊。這個受保護的位置要好好利用哦！

在戰鬥中達成一定條件會自動產生"合擊"，威力很大，具有扭轉戰局的效果！它的判斷條件十分苛刻，不僅要求參與合擊的人站在適當的陣形位置上，同時對於人物狀態還有特殊要求，比如瀕死、中毒等，一般都是很危急的情況，所以說，合擊可以算得上拼命一搏呢！





仙術的威力和人物的陣形位置也有很大關係，簡單說就是在什麼屬性位置上，就使用什麼屬性的仙術，這樣就可以獲得加權；當然如果敵人使用的仙術恰好克某個同伴的位置，那麼該同伴受到的傷害也會增大。

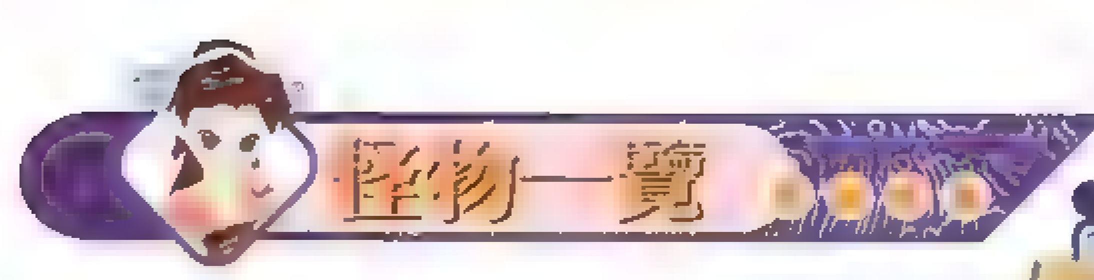
陣形這麼重要，萬一排錯了方位怎麼辦？沒關係，戰鬥中可以隨時改變陣形。先探探怪物虛實，瞭解它弱點之後，再來個移形換位，就可以輕鬆獲勝了！

特殊的中央方位

如果主角景天位於法陣中間位置，他就會多一個指令"援護"，只能對女性角色實施哦！一旦選擇了它，在整個戰鬥中，每次有女性受攻擊，景天都會跑過去幫忙抵擋，而且還會增加好感，但是請一定要注意景天的生命，如果救美不成身先死就太划不來了。

還有一個有趣的設計，就是只有當中間位置沒有人的時候，玩家用特定的招數打死特定的怪物，這時候，你就會發現中間位置多出一樣東西，如"死靈骨"、"雪蛇筋"之類的物品，看起來不怎樣，可都是好東西喔！配上礦石打造一下，都是很好的裝備，無法輕易買得到的哦！





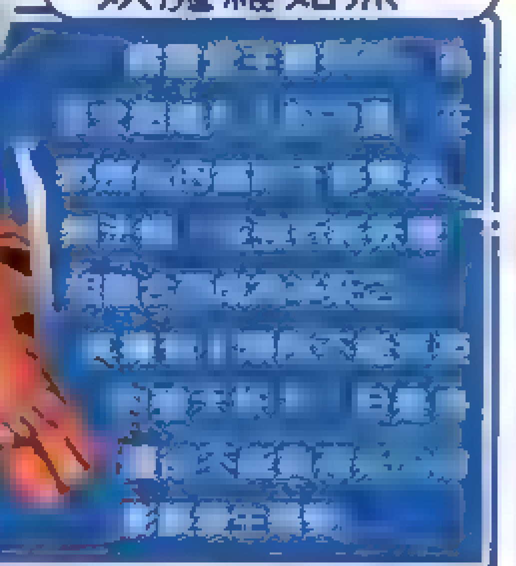
小刑天



羽民

傳說海外有一孤島，島上有國，名為羽民國。羽民即是其國人，其雖為人形，卻身披羽毛；經常偷盜人類物品，其身上羽毛擁有奇異的妖力，可令接觸到的人昏昏欲睡，失去知覺，而其趁機將值錢之物先劫一空。

妖魔羅如烈



魔骨

魔骨本是魔界中魔獸之骨，本身已經具有強大的魔力，後被魔尊作為佩在身上的飾物。魔尊運用自身強大的魔力將其重新拼湊成魔獸，雖然沒有肉體，卻使得魔力完全得到發揮，因此威力更加強大。

日遊

日遊和夜遊均為地府陰帥，乃是陰間十將之一，是鬼王的得力助手，替鬼王在陰間進行巡察，以防止不被冥界接納的遊魂進入，是所有孤魂野鬼的剋星。日遊乃是掌管日間的巡查，手中所持之權杖可令其在鬼界暢通無阻。

巨靈神



帝江神獸

帝江神獸為上古神獸之一，傳說其無面，皮膚赤如丹火，擁有六足四翼，能夠辨識歌舞；又名混沌，是天帝的座駕，擁有超越一般天神的神力。據說其每隔一千年便會蛻換皮膚，得到其皮膚的人便能抵禦一切仙術的攻擊。

雷音



風雲online

研發製造所 phoenix game studio / Epic One　販賣流通所 第三波宏碁戲谷

遊戲類型 多人線上　科技需求 PIII 600、128MB

說到在台灣及香港都擁有廣大漫畫迷的馬榮成「風雲」，相信沒有國民們不知道吧！風雲漫畫可說跨足各項娛樂版圖，除漫畫、小說及電視劇外，兩次改編為單機遊戲更是大受歡迎，創造出極佳成績。現在「風雲」終於也向近年最火熱的線上遊戲界進軍了。「風雲Online」將實現所有風雲迷的夢想，除了漫畫中的武功及神兵利器外，更可以與知名的風雲人物互動，並暢遊在漫畫迷熟知的樂山大佛、凌雲窟及天下會等場景。相信不少人已經躍躍欲試了吧！

預定推出日 年

武林起風雲 天下英雄爭鋒

中原這片肥沃的土地，物資豐盛，民風樸素，各方人馬覬覦而欲得之。北方大漠有神秘的藍月宗虎視眈眈，東方海外有無神絕宮暗中佈局東來，中原則有野心勃勃的天下會意欲併吞武林各派自封為武林霸主。天下會幫主雄霸，人如其名，有著雄霸天下的野心。在天池殺手的護航下，天下會發展如日中天，屹立天山之峰，是武林第一大幫。自從風雲識破雄霸一統天下的野心而與其決裂後，江湖好漢紛紛以他倆馬首為瞻，共同對抗內憂外患。在這個天下一統江湖的年代，各路的英雄好漢，會選擇順天，還是逆天？天下會以下的各門派，雖然表面上看起來獨善其身，其實各自心懷鬼胎，希望有朝一日能當上武林盟主。

3D畫面讓玩家徹底享受武俠世界中來去的快感

遊戲就設在這個江湖險惡，正邪對立的年代。各門派各事其主，相互間為名利而戰，為求存而戰，為正義而戰。看似平靜的江湖，其實正醞釀著一場腥風血雨的江湖風暴。在遊戲中，漫畫中熟悉的場景一一重現眼前，玩家可自由探索發現，展開江湖歷練，也可與著名的漫畫人物見面交談，與發霸流氓，尋找神兵利器，殺盡奇禽異獸，學習各種武林絕學，更可開門立派。



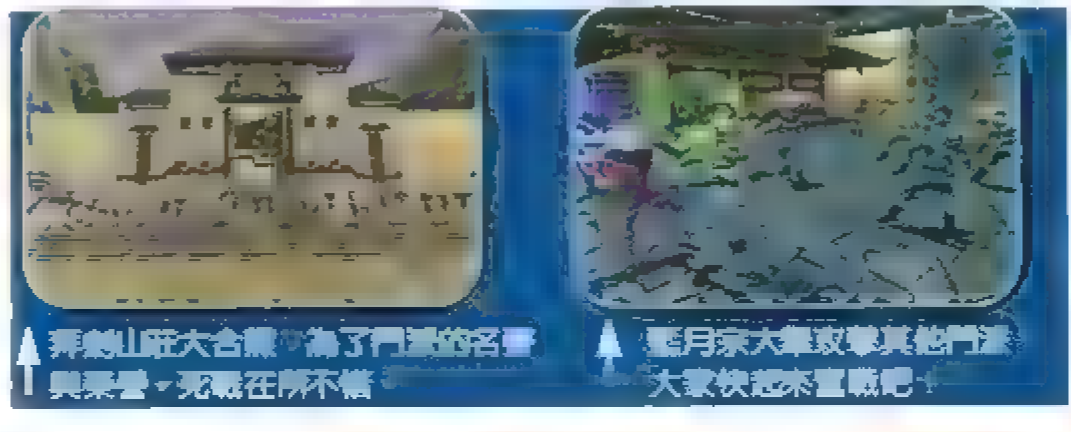
主線劇情……風雲世界

獨特門派系統 五大派任君選擇

「門派系統」是風雲Online的遊戲核心，遊戲中共有俠王府、快意門、無雙城、劍宗、拜劍山莊五個門派。有實力的玩家甚至可以被立為掌門，領導門派。而門派間彼此更可以互相同盟或作戰，互相搶奪鎮門寶物。這種門派戰的遊戲設計，是武俠線上遊戲所難得一見的，絕對可以為玩家帶來許多的遊戲樂趣。

在《風雲Online》中，玩家雖然可以在一般的武師處學得一些基本武功，但如果要學習到高深的武功，則一定要加入遊戲內的五大門派才行。許多高深的武功招式都是各門派的不傳之秘，只有加入該門派才能學到這些至極的絕招。而遊戲中，更有所謂的不世絕學的傳奇武術，只有當玩家通過層層考驗後，才能夠學會這些消失的武功。玩家可以隨意選擇一個門派加入，不過，因為各門派擅長的武功都不一樣，加入前可要先想清楚喔。玩家無論加入哪個門派，都可以學習該派獨特的武功，並且可以與敵對門派展開門派對戰。不過，在門派戰時，一定要好好保護自己幫派的鎮門之寶。另外，想脫離原有門派加入別的門派也可以，不過得冒著被原本門派的人敵視的危險就是了。

擬真而充滿東方風味的場景，完全重現《風雲》世界



拜劍山莊大合照，為了門派的名譽與榮譽，死戰在所不惜

藍月宗大舉攻擊其他門派，大家快起來宣戰吧！

五大類武功　自由修練成高手

風雲Online中的武功，主要分成五大類，分別為華麗多變的「劍術」、威力強大的「刀法」、攻防一體的「棍術」、可遠距襲敵的「弓箭」，以及不需武器就可以發揮強大威力的「拳腳功夫」。在遊戲一開始的時候，玩家可選擇其中一類的武功專修，但這並不代表玩家只能學習其中一種的武功而已，《風雲Online》的遊戲系統是採「武術技能點」，也就是說，玩家可以在升級時，獲得武術學習點數，透過自由分配這些點數，想要完全專精於某項武器，還是要十八般武藝，完全由玩家一手掌握哦。



劍法修練到高階，威力驚人喔！

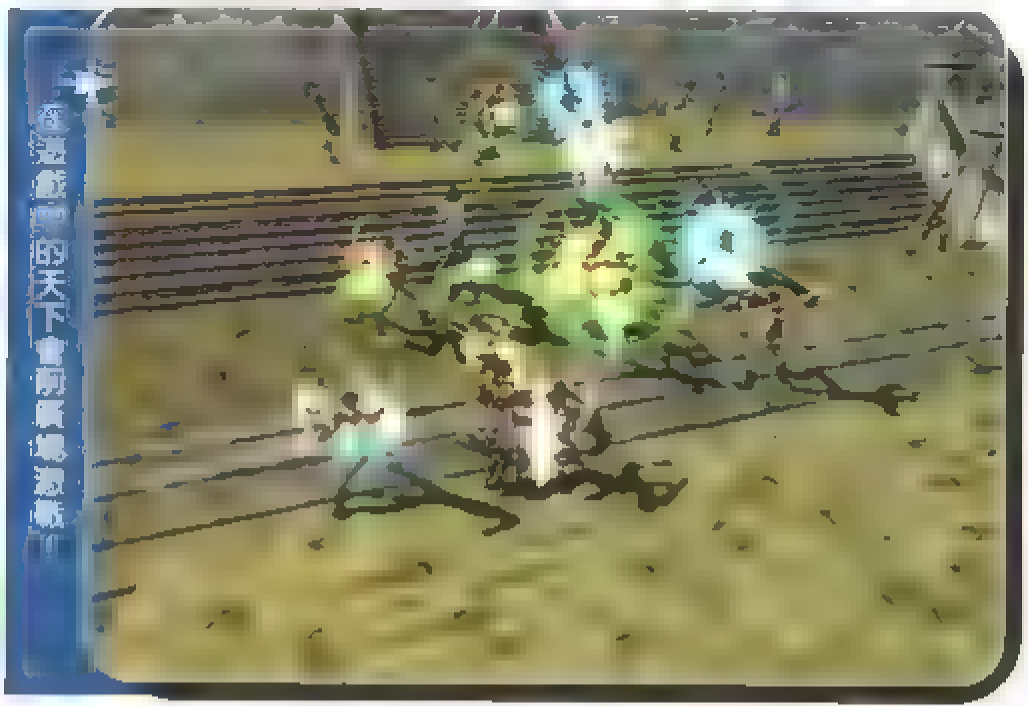
各武功到一定等級就能使出絕招了！

遊戲中的知名人物造型



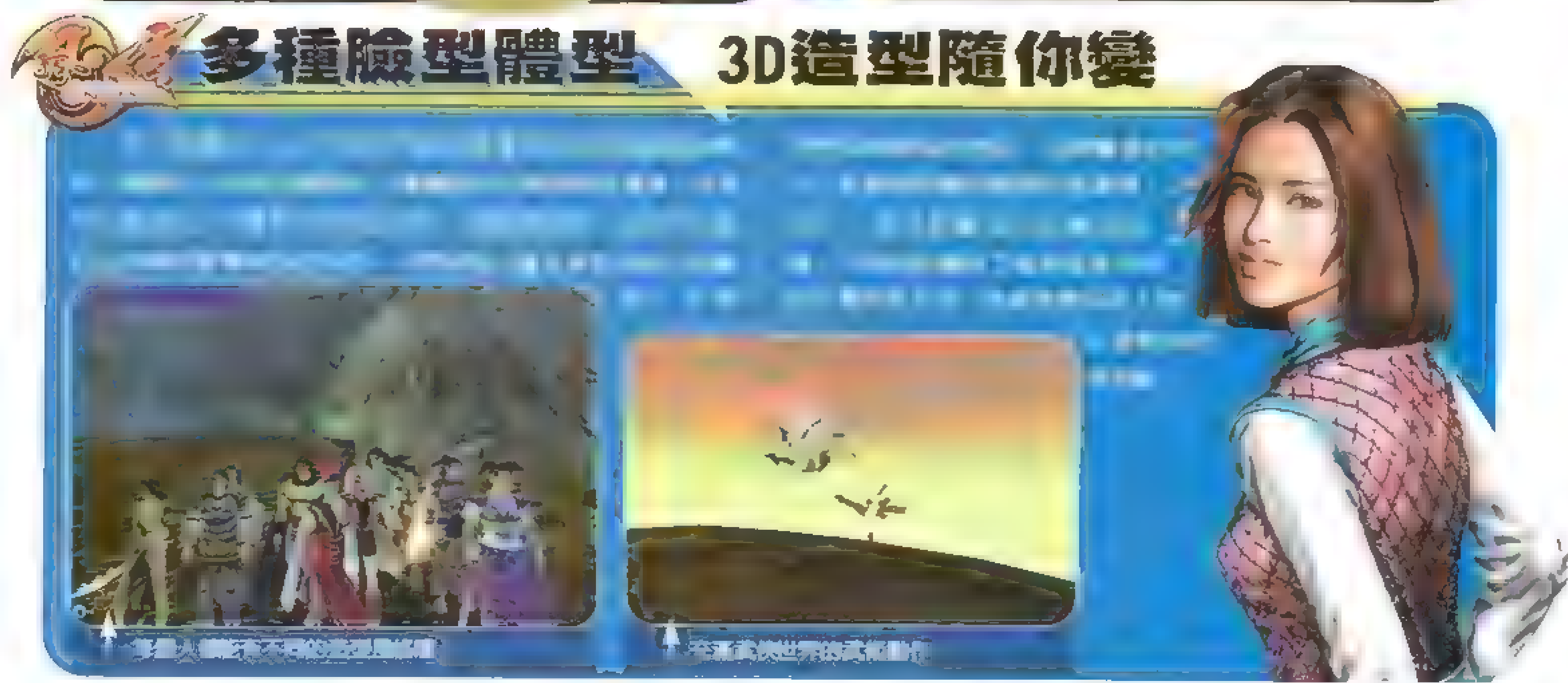
六大區域　彷彿置身漫畫情節

《風雲Online》的世界裏，分為六大區域，裡面有三十個以上有特色的地點，當然少不了廣為漫畫迷所知的樂山大佛、凌雲窟及天下會，漫畫裡正邪兩派的知名的人物也將一一登場：聶風、步驚雲、雄霸、斷浪，以及火麒麟。除此之外，也別小看遊戲裡不起眼的店小二、路上的乞丐、化緣的和尚、城門旁的守衛，或在田裡耕作的農夫，他們都各自扮演著舉足輕重的角色唷



置身遊戲中的天下會前廣場激戰！

多種臉型體型　3D造型隨你變



三國演義Online 激戰長坂坡

研究製造所：中華網龍及智冠科技　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P 166MHz 64MB RAM



預定推出日 年 月

三國演義Online的人才登用功能，經過了一段時間的開放之後，不僅成為玩家們的練功好幫手，更是許多玩家們在做內政以及國戰上不可或缺的戰力。有了他們之後，不僅昇等更快，而且走在路上更有威風凜凜的感覺。而在新片「激戰長坂坡」中，人才登用又有了全新的變革，將使人才登用的功能趨近於完備，這究竟是何種功能呢？快看以下的追蹤報導吧！！

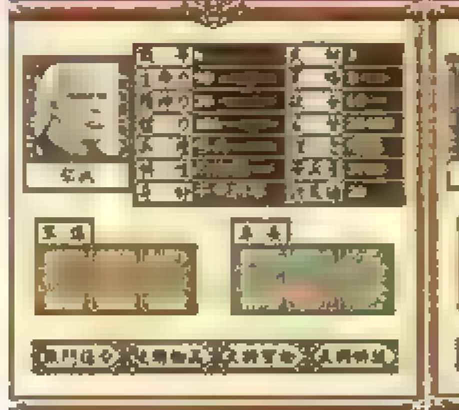
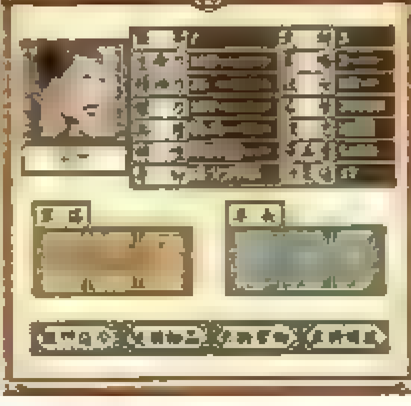
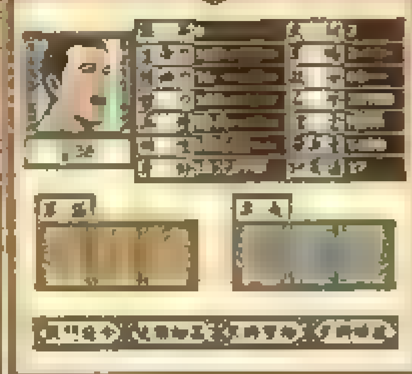
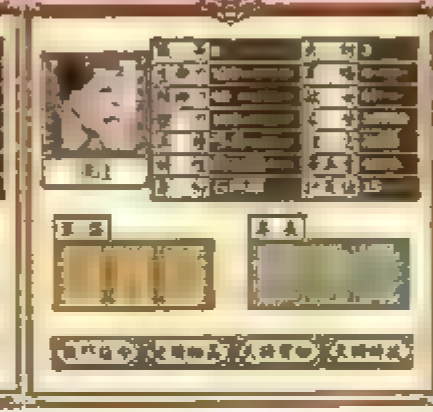
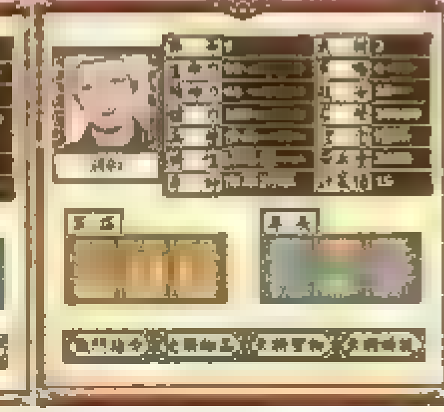
武將登用全新法門

根據之前的遊戲設定，人才登用必須透過「團」/「行動」「調查」的按鍵，在各個城池中的街道上執行，不過有一些心細的玩家，經過了詳細的追蹤察訪之後，發現原來人才們會固定出現在某些城池中，甚至是在差不多的幾個地點，於是一些不公平的情況就發生了，玩家們會將尋訪到的人才位置紀錄下來，每當時辰一到便去同樣的地方調查，如此一來登用成功的機率便提高了，而連續登用的結果，就是玩家的等級提昇速度會變快，造成其他人一來等級追不上，二來人才好像被壟斷一樣無法被其他人登用。為了修正此一弊端，也為了讓人才登用作到真正的公平，新片「激戰長坂坡」將人才登用作了一個極大的變革：

新片「激戰長坂坡」中，所有的三國人才，不論是文臣或是武將，首先所有人才不會固定在同一座城池出現，而是遊戲時間每天流動一次；第二，所有人才也不會在固定的地點出現，完全視人才的流動性而定，所謂有德者居之，想登用到武將的玩家們，還是先好好進德修業吧！

「激戰長坂坡」中，為了避免玩家多跑冤枉路，每座城池的公佈欄都會有武將登用的資訊一覽，包括今日城池中出沒的武將有哪些，哪些已被登用，哪些還未被登用等等，有了這個資訊，再搭配上之前各個玩家所登用過的武將資料，玩家便能知道適合自己的人才在何方囉！

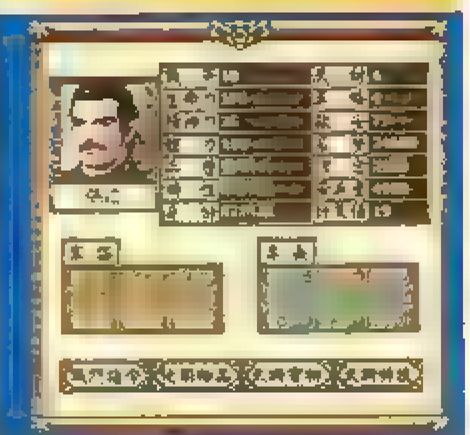
從人才登用功能開放以來，所能登用的武將約莫三百多位，還要扣除一些等級太高的人才，適合玩家的武將就更少了；不過從「激戰長坂坡」開放之後，人才登用將加入一批新的生力軍！將原先可登用的數字由三百擴充成六百，這樣一來，玩家們可是大有機會，登用到自己心目中的人才囉！

1~20級人才完全攻略

[illegible]







6~10級	11~15級	16~20級		
蔡邕	劉繇	向朗	辛毗	麋竺
王允	左慈	秦宓	王朗	劉璋
劉琦	潘濬	伊籍	華佗	禰衡
陳珪	闞澤	張松	許靖	楊修
蔣幹	程秉	步騭	張昭	樊建
鍾繇	韓嵩	尹默	劉廙	郭嘉
于吉	劉琮	王粲	陳矯	司馬孚
張紘		王累	蒯越	楊彪
顧雍		蒯良	司馬徽	



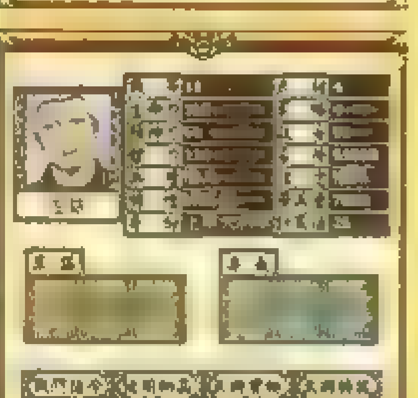
1～20級人才完全分析

以戰等論之



基本上玩家在登用人才時，第一個要注意到的就是該人才的戰等，而戰等又和該人才的武材有著密切的關係。在1～20級的人才方面，戰等與武材最高的前幾位分別是：

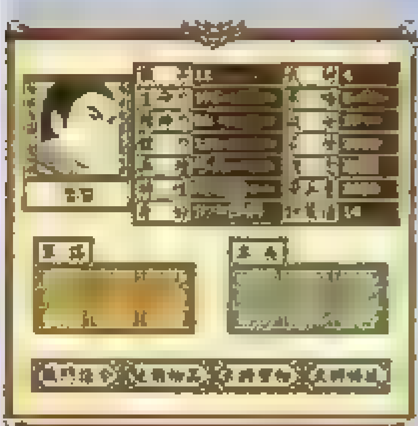
1. 戰等20，武材8：郭嘉
2. 戰等20，武材7：司馬孚、楊彪、樊建與劉璋。



帶著這幾位前去打怪，至少大地圖上的NPC是不用愁了，練到20級左右不成問題！

以軍謀論之

軍謀直接關係到國戰中的計策應用，在1～20級的諸多人才中，擁有最多軍謀的分別為：



1. 軍謀x8：號稱仙人的于吉、左慈，神醫華佗、水鏡先生司馬徽、郭嘉、楊修、張松、禰衡。
2. 軍謀X7：張昭
3. 軍謀X6：蒯越、劉廙、蒯良、伊籍、顧雍、張紘、蔡邕

以專長論之

執行內政在三國中是一項吃力不討好的苦差事，這裡都是自己肯花時間肯花精神為自己的組織厚植根基的苦力玩家。人才登用系統的貼心設計，讓人才在登用之後也能在內政上助玩家一臂之力喔。這些人才們各有兩把刷子，有的是專精幾種內政，有的則是內政等級分布非常平均

專精型｜即內政專長四級的人才

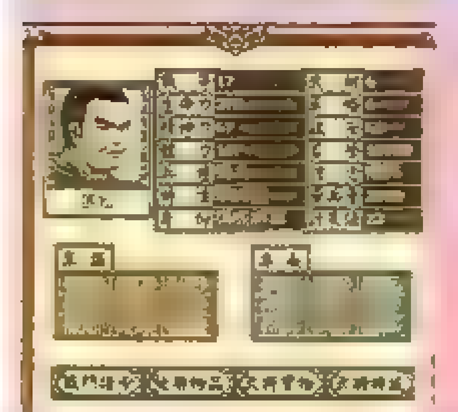
警戒：蔡邕、潘濬、程秉、張松、王粲、樊建、楊彪
商業：王允、蒯越
捐藥：劉琦、于吉、秦宓、禰衡
礦產：蔣幹、劉琦、于吉、劉廙
救災：張紘、顧雍、步騭、蒯良
情報：鍾繇、闞澤、王朗、華佗、張昭、蒯越、司馬徽、楊修
兵器：左慈、辛毗
鑄造：韓嵩、劉琮、王累
畜牧：向朗、尹默、陳矯、劉廙、司馬孚
軍糧：伊籍、樊建

即達

蔡邕：除了養品與畜牧之外，其他專長皆在二級之上，警戒更有四級的深厚實力，這老頭等級雖低，但是帶他去執行內政保證錯不了！

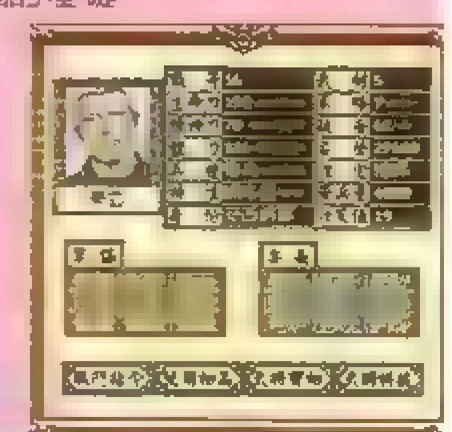
劉琦：有捐藥和礦產兩項四級內政專長，這位公子哥在執行內政上面似乎不像外表般無能，難能可貴的是，他也不是半調子，其他部分也蠻行的喔。

劉繇：雖然沒有四級內政專長，但是情報、畜牧、開墾皆已達三級水準，其他部分也不弱，在不知道其他武將的位置時，選擇他也能替你打下穩固的基礎。



秦宓：除了捐藥也是一把罩之外，警戒與礦產內政也是他的拿手絕活，肯做這麼多事的人才不多了，就看玩家肯不肯重用他了！

樊建：沒有高計策值，戰等也算平平，不過在內政上，樊建絕對是一位令人信賴的好幫手！光是兩個四級專長－軍糧與警戒、兩個三級專長－鑄造與商情，就已經能為城池和組織貢獻出許多心力，玩家如果順利登用他的話，記得要好好對待他喔！



吞食天地 ONLINE

研究製造所：中華網龍及智冠科技　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：萬人線上RPG　科技需求：未定


進入遊戲後的第一個畫面居然是一間網咖！？

什麼！？怎麼會來到一間網咖？第一次在創造角色的時候，大家一定會因為角色身上的現代裝扮而覺得莫名其妙，這是因為大家所要扮演的角色就是一名現代高中生。遊戲一開始所進入的場景是一間新開幕的網咖，網咖的店員還說他們這裡的遊戲都是“真實感”十足，真是奇怪，不管如何，先到處逛逛再說，誰知竟然在網咖裡面發現一名奇怪的老人，老人看上了主角的英氣過人，於是將他帶往動亂的三國……這、這就是網咖店員所說的“真實遊戲”嗎？還是真的回到了三國呢？

從現實世界 掉入三國亂世的驚奇冒險之旅！！

網咖店員



[illegible]吞食天地[illegible]，店員[illegible]也們是[illegible]遊戲[illegible]，遇到[illegible]

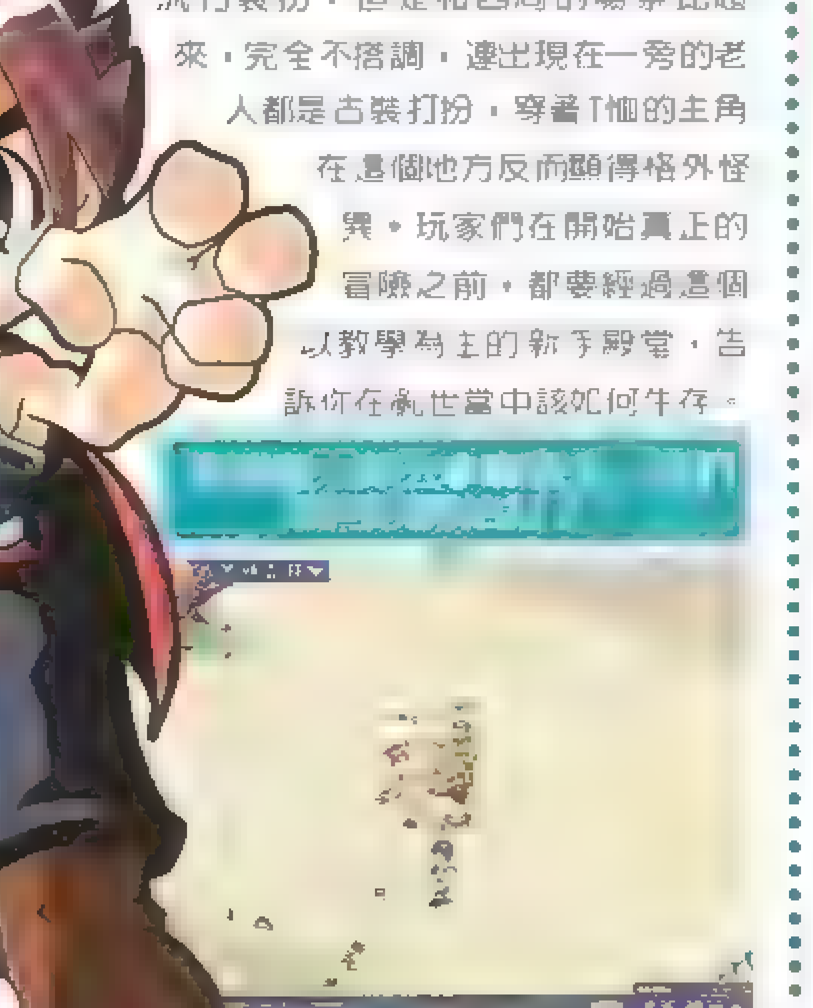
神秘的老人



在網咖的[illegible]發現一位[illegible]的老人，這名老人看上了主角的資質，於是帶著主角前往另一個世界…

宛如仙境 的新手殿堂

在網咖和奇怪的老人說過話後，眼前馬上一黑，轉而來到一處鳥語花香、宛如仙境般的世外桃源，雖然玩家身上還穿著現代年輕人的流行裝扮，但是和四周的場景比起來，完全不搭調，連出現在一旁的老人都是古裝打扮，穿著T恤的主角在這個地方反而顯得格外怪異。玩家們在開始真正的冒險之前，都要經過這個以教學為主的新手殿堂，告訴你在亂世當中該如何生存。





仙境中的南斗星君會告訴你該下山去創造自己的時代，而北斗星君跟他家裡的位商人則負責教你一些基本常識，三位商人還會送你小禮物喔！剛才在網咖遇到的神秘老人會站在一道光束前，因為玩家的裝扮實在不適合這個世界，所以送你一套服裝，只要站到光束，玩家就會離開這個地方，再也無法回來了，因此玩家要確定自己已經了解生存法則之後，才可以離開喔！

南斗星君的叮嚀

四大屬性解說

地、水、火、風之間具有相互克制的關係，地剋水、水剋火、火剋風、風剋地，玩家只要能夠在戰鬥中掌握敵我之間屬性相剋的技巧，便能發揮出奇致勝的絕妙效果。玩家雖然可以學習本身屬性之外的其他屬性特技，但是會耗掉較多的技能點數。角色升級後會得到 二點能力點數與　點技能點數，技能點數加在特技上以提升特技等級，而能力點數則是用來增加角色能力的數值。



人物能力解說

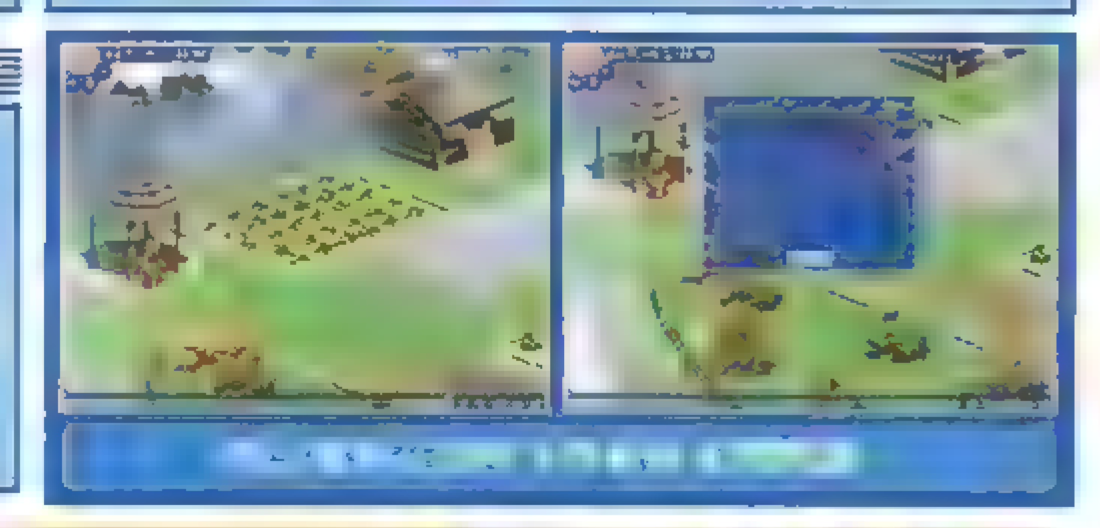
角色的能力分為力量、防禦、知力、敏捷、體質、能量等六種。力量代表角色的攻擊力，防禦數值愈高則角色防禦力亦愈強，知力影響特技的攻擊力與防禦力，敏捷決定玩家與玩家組隊時的出手先後順序，體質愈高則角色的HP也愈高，能量愈高會有較多的SP值。

發言注意事項

發言頻道有輕頻、密頻、以及GM頻道等三種，輕頻只有同一個畫面的玩家看得到，而密頻則是只有玩家相密頻對象看得見，GM頻道是玩家在遊戲中發生狀況時才可使用，如果不當使用GM頻道，包括洗頻及不當言論者，將會受到禁言的懲罰。

組隊的好處

玩家單獨與敵人戰鬥時，必須將敵人完全打敗才能獲得經驗值與敵人身上的物品，組隊時則由最後將敵人打敗的人獲得經驗值與物品，依照組隊玩家的角色速度可以使出合擊，即兩名以上的玩家同時攻擊同一名敵人，若在合擊的情況下打敗敵人，則打敗敵人時的經驗值及物品則會乘以合擊人數再平分給使出合擊的玩家們。



商人們給你良心的建議

藥舖老闆

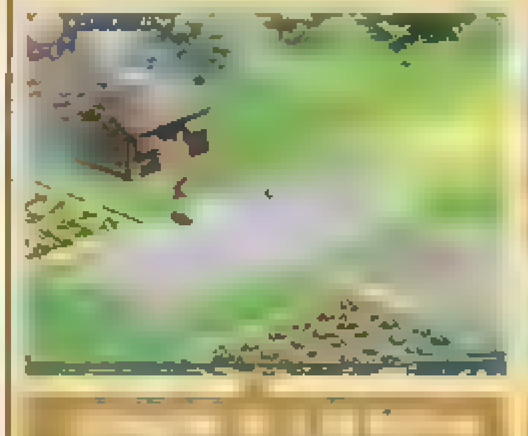
藥舖老闆會告訴你有關商店的功能，藥舖當然是買賣藥草的場所，買賣武器、防具則要到打鐵舖，買賣雜貨要找雜貨商人，客棧除了可以買賣食物跟住宿之外，還供玩家寄放武將及儲存記錄點的功能，錢莊則可以寄放金錢與物品。

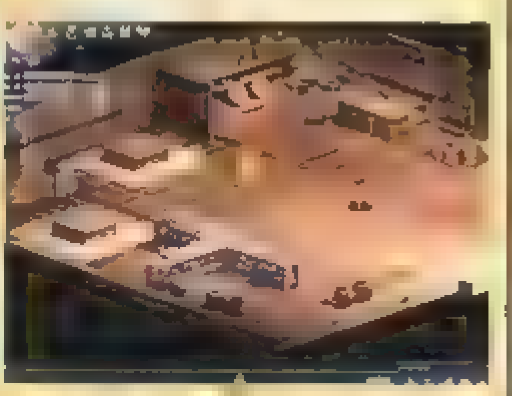
打鐵舖老闆

這個看起來很粗勇的打鐵舖老闆要教你戰鬥指令的使用，進入戰鬥時，出現在右下方的選單按鈕由左至右分別是攻擊、特技、防禦、網羅、逃跑、求救，還告訴玩家只要在戰鬥中使敵人受傷，然後再使用網羅指令，不論對方是平民百姓或名門將帥，將有機會成為你的武將。另外，當玩家打不過敵人時，可以按求救鈕讓戰鬥外的玩家加入。

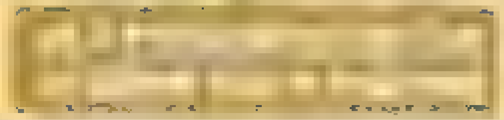
店小二

店小二的任務是要告訴玩家如何合成，基本上各種物品都可以作為合成原料，而物品的等級將會決定合成結果的好壞。









北斗星君的話

北斗星君似乎知道玩家為什麼會來到這個時代，所以也並沒有多問，也不覺得玩家身上的裝扮奇怪，只告訴你要下山去創造自己的時代



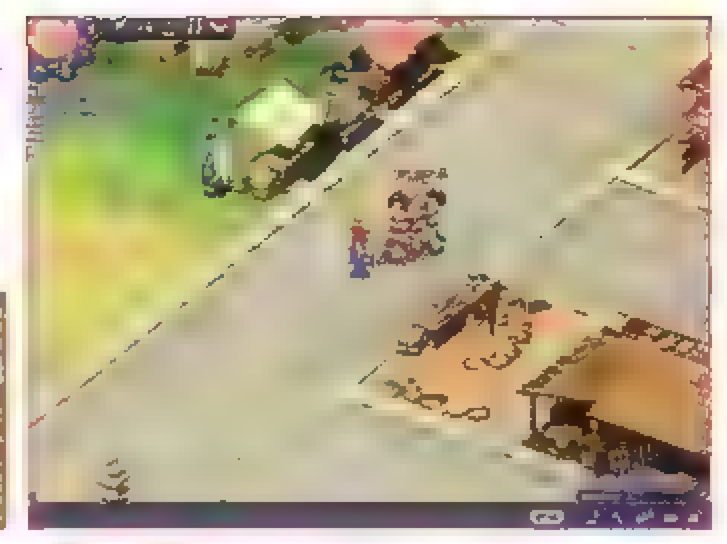
仙人的期望

仙人覺得玩家並非一般人，所以特地將你帶到這個世界，希望你能夠在突破重重難關之後，成就一番偉大的功勳偉業。不過玩家的服裝在這個世界中算是奇怪的了，所以仙人會給你一件衣服，從仙人旁邊的光柱離開後就可以開始你的冒險旅程囉！



認識主介面

在一般畫面畫面上可以見到的主介面大約可分為五個部份，分別是角色功能列、角色狀態列、快捷指令列、交談功能列、系統功能列。



角色功能列

角色功能列位於主介面的左上角，圓球部分會顯現玩家角色的屬性，分別有地、水、火、風四種樣式。圓球周圍又有四個小圓功能圖示。

閃電圖形圖示

可開啓玩家技能（Skill）視窗。當等級提昇時，此圖示會閃爍來提醒玩家可以為技能增加點數。

寶箱圖形圖示

可開啓玩家物品（Item）視窗。透過物品視窗，玩家可以藉此功能來切換裝備、合成及使用物品。

人形圖形圖示

可開啓玩家狀態（Status）視窗。當角色升級時，此圖示會閃爍來提醒玩家可增加能力屬性點數。

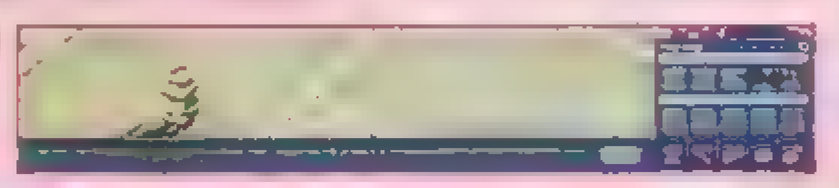
金錢圖形圖示

可開啓玩家金錢（Gold）視窗。當打開金錢視窗，包含放置金錢、交易物品與武將、擺攤等等。

除了圓球部分，右邊有五個正方形小圖示，代表五項互動功能，依序為PK、參戰、觀戰、組隊與結交好友功能。

快捷指令列

快捷指令列（Hot Key）位於主介面右下方，並附有縮小鈕，可以將快捷指令列縮到最小，玩家可以把常用的技能或道具拖拉到裡面方便使用。



角色狀態列

角色功能列下有角色生命力（HP）、魔法力（SP）、經驗值（EXP）、官勳（HOR）與等級（LV）的顯示。



交談功能列

交談功能指令列十分的簡潔，玩家可以在下方欄位輸入訊息，按Enter便能送出訊息。欄位右邊共有數個頻道可供切換，左方的滑棒可用來觀看之前的對話。

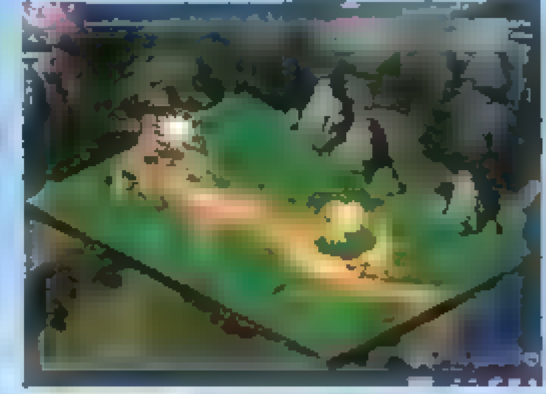
系統功能列

系統功能列有五項功能，分別是系統、工具、隊伍、郵件與表情動作按鈕。系統是讓玩家調整遊戲音量或登出、刪除角色、更改密碼、查詢點數等各種功能，工具按鈕裡面有各項系統功能解說，隊伍按鈕可以看到玩家的隊友，上方是玩家身上所攜帶的NPC同伴，下方則是組隊隊友的資料。郵件可觀看好友是否離線，並可寄信回信，有人寄信給你的時候，信封圖示會閃光提醒玩家有來信。表情動作指令可以讓玩家使用不同表達情緒的符號，以及各種動作。

認識戰鬥介面

角色功能列

戰鬥介面基本上與主介面大同小異，原本在遊戲畫面右下方的快捷指令列和左上方的角色數值列在進入戰鬥畫面後會分散到畫面上方左右兩邊，在下方的系統功能列上還會出現戰鬥功能列的五個功能選項。



普通攻擊鈕

角色施展一般普通攻擊。

特技使用鈕

呼叫技能（Skill）視窗，以點選欲施展之特技。

角色防禦鈕

角色放棄攻擊，改以抵擋敵方攻擊。

網羅系統鈕

使用羅網來網羅NPC角色，不適用於其他玩家。

戰場脫離鈕

遇到頑強的敵人或者不想戰鬥時，用來逃離戰場。

戰鬥求助鈕

當敵方十分強勁時，玩家可以藉此求救功能，讓戰圈外的玩家加入隊伍一起參戰。

豐富的表情與動作拉近距離

在線上遊戲的世界裡，玩家與玩家之間的交流是很重要的一環，雖然在遊戲中玩家可以利用各種頻道和別的玩家溝通，還能夠透過信件功能寫信給你的好朋友，但是，文字的表達方式畢竟比較生硬，如果能夠加上表情與動作，玩家們在彼此溝通的同時，也比較能夠直接感受到對方的情緒，同時給予玩家較深刻的回應。玩家只要開啓右下角的表情動作指令，就可以在表情動作的視窗中選擇你想要使用的表情與動作囉！



[illegible]

活潑逗趣的各種情緒表情

首先我們先來看看表情的部分，遊戲初期所開放的主要情緒表情有18種，除了一般較常使用的喜、怒、哀、樂之外，還有吃、喝、玩、樂、臉紅心跳、冷到爆等各種表情，就算變豬頭還是很可愛，要是有人講了超級冷的笑話，還有三條線跟蜻蜓飛過的尷尬表情可以表現，睡覺流口水也是很有趣的表情，大家可以自己來試試看喔！





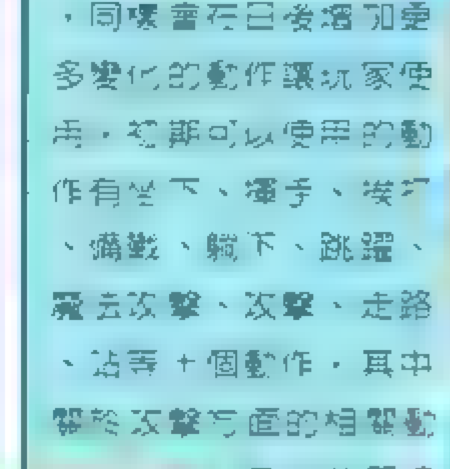
日後會陸續開放更多的動作讓玩家使用



淚水來了喔

臉紅心跳的表情動作

有趣好玩的角色動作



在角色的動作部分，同樣會在日後增加更多變化的動作讓玩家使用，初期可以使用的動作有坐下、揮手、挨打、備戰、躺下、跳躍、魔法攻擊、攻擊、走路、站等十個動作，其中關於攻擊方面的相關動作，並不會對其他玩家造成任何傷害，純粹只是動作而已，而比較值得一提的是坐下這個動作，男生是採盤腿坐下的姿勢，但是女生要淑女一點，如果穿著小短裙還盤腿坐的話，可是會曝光的喲，所以女生是以跪坐的方式來表現。另外，躺下的動作除了表示死掉之外，也可以當作是在睡覺，就看玩家們如何運用囉！



前往茶棧的茶店去喝個悠閒的下午茶吧

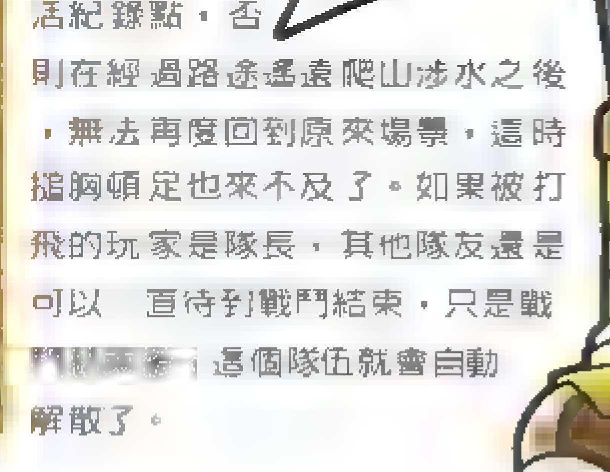
戰鬥不能的處理方式

在吞食裡戰鬥被敵人擊敗（HP降為0）就會變成戰鬥不能，戰鬥不能依嚴重性分成兩種情況，一種是「打趴」，當玩家獨自戰鬥時，不小心HP降至0後，玩家角色會在戰鬥場景中趴倒後會自動離開戰場，HP恢復為1，如果玩家是在組隊的情況下被打趴，當其他隊友玩家還能戰鬥的時候，可以請隊友使用道具或術法幫你復活。被「打趴」的角色將會損失1/100經驗值，隨身結伴的NPC在死亡時同樣會損失1/100經驗值，另外再多扣忠誠度喔！

另一種戰鬥不能的方式為「打飛」，常常發生在敵我雙方等級相距很大的情況下，被打飛的角色亦將損失1/100經驗值，並且退回客棧裡的復活記錄點。所以玩家可千萬一定要記得到客棧裡儲存復活紀錄點，否則在經過路途遙遠爬山涉水之後，無法再度回到原來場景，這時搥胸頓足也來不及了。如果被打飛的玩家是隊長，其他隊友還是可以一直待到戰鬥結束，只是戰鬥結束後，這個隊伍就會自動解散了。



別忘了在客棧設記錄點喔！



金庸群俠傳ONLINE 小寶闖情關

研究製造所：智冠科技及中華網龍　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P-166 MMX、32MB RAM

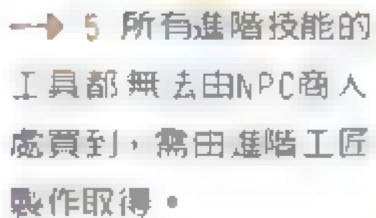
預定推出日





上個月全面升級的進階技能隨著新資料片「小寶闖情關」的上市，一起與大家見面了。進階技能的玩法和以往獨立奮鬥的初階技能截然不同，重視合作與團隊默契的培養將會是大家提昇進階的唯一途徑喔！

轉為進階技能的條件限制



→ 1 需該初階技能100級才能轉向進階技能。

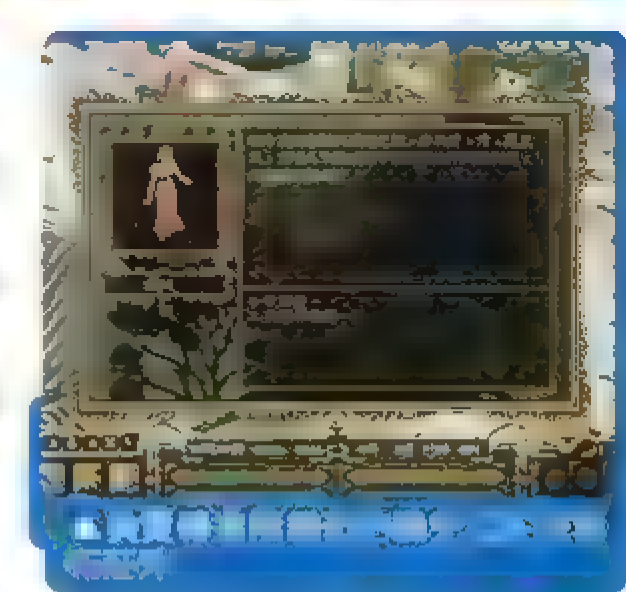
→ 需前往各指定地點尋找特定NPC才能轉為進階技能。

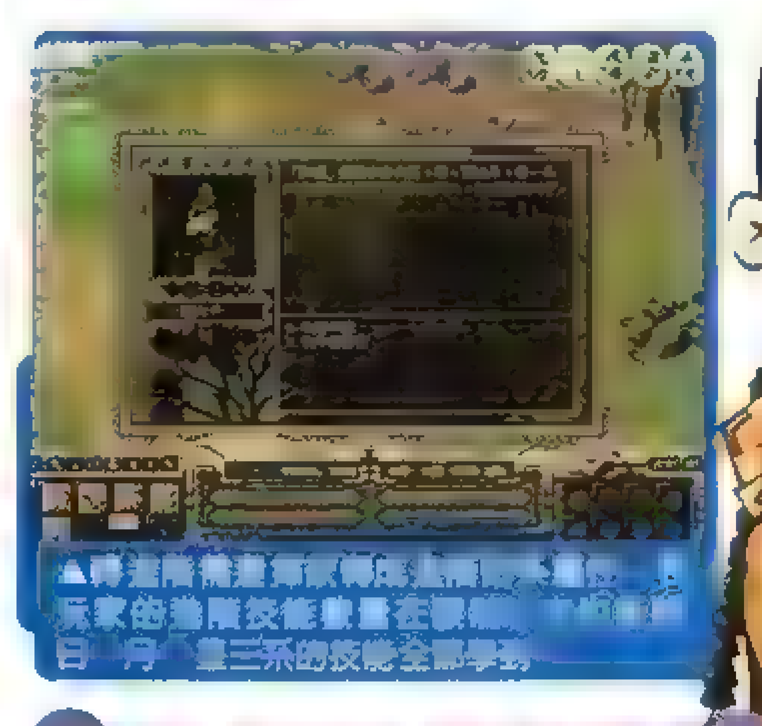
→ 一個玩家能學習到的進階技能總數為16種，超過16種則無法再學習其他進階技能。

→ 1 已轉為進階技能的玩家將相關初階技能刪除時，不會影響已轉為進階的技能。

→ 5 所有進階技能的工具都無法由NPC商人處買到，需由進階工匠製作取得。

→ 除進階獵人、進階漁夫、進階廚師外，其餘技能皆分為日、月、星三系。





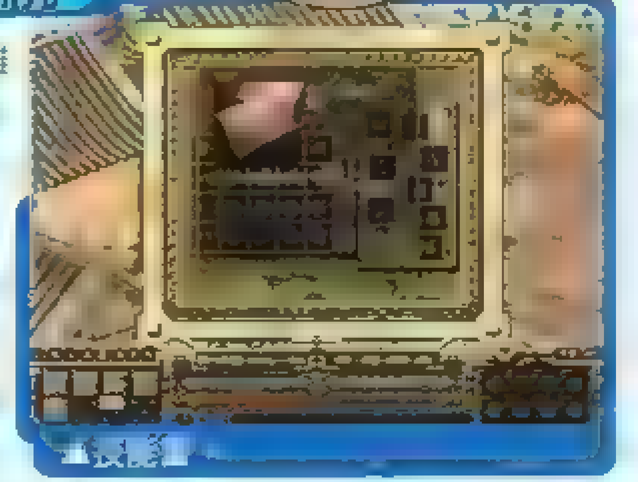
新要素[illegible]日[illegible]月[illegible]星三系導入

在進階技能上採用了以往不曾有過的新要素，以日、月、星三系屬性所構成防禦關係，會在玩家所穿著的防具與武器上出現變化；遊戲內會以日防日、月防月、星防星的關係存在。除進階獵人、進階漁夫、進階廚師外，其餘技能皆分為日、月、星三系，因此進階技能的總數達27種之多。

進階技能的修練

練、製分離系統

所謂的「練、製分離系統」，就是讓玩家在訓練以及實地工作取材分成兩部分來進行，主要使用到此系統及技能書的職業技能，有進階的採礦、漁夫、伐木、農夫四項。在修練時玩家需採集NPC修練師所指定的材料換取各等級升級用的技能書加修練。修練時會消耗玩家的精，技能書修練時熟練度的提升為固定數值，不受悟性及其他屬性之影響。



各階段技能書所需材料表

漁夫

漁夫一級修練書	1～10	巨鱗田魚肉＊5
漁夫二級修練書	11～20	勾尾刺魟肉＊10
漁夫三級修練書	21～30	細骨鱈魚肉＊10
漁夫四級修練書	31～40	鈎嘴魚肉＊10
漁夫五級修練書	41～50	虎斑吳郭魚肉＊10
漁夫六級修練書	51～60	鹹水河豚肉＊10
漁夫七級修練書	61～70	長尾硬皮鯊翅＊10
漁夫八級修練書	71～80	食虎鯊魚翅＊10
漁夫九級修練書	81～90	鉅鵲蚵肉＊10
漁夫十級修練書	91～100	牛角蟹蟹肉＊10

採礦(日)

技能書	使用等級	換取物品
日系採礦1級修練書	1～10	日燦礦
日系採礦2級修練書	11～20	日輝礦
日系採礦3級修練書	21～30	日彩礦
日系採礦4級修練書	31～40	日雨礦
日系採礦5級修練書	41～50	日霧礦
日系採礦6級修練書	51～60	日雪礦
日系採礦7級修練書	61～70	玦日礦
日系採礦8級修練書	71～80	瑤日礦
日系採礦9級修練書	81～90	璀日礦
日系採礦10級修練書	91～100	珞日礦

採礦(月)

技能書	使用等級	換取物品
月系採礦1級修練書	1～10	月燦礦
月系採礦2級修練書	11～20	月輝礦
月系採礦3級修練書	21～30	月彩礦
月系採礦4級修練書	31～40	月雨礦
月系採礦5級修練書	41～50	月霧礦
月系採礦6級修練書	51～60	月雪礦
月系採礦7級修練書	61～70	玦月礦
月系採礦8級修練書	71～80	瑤月礦
月系採礦9級修練書	81～90	璀月礦
月系採礦10級修練書	91～100	珞月礦

採礦(星)

技能書	使用等級	換取物品
星系採礦1級修練書	1～10	星燦礦
星系採礦2級修練書	11～20	星輝礦
星系採礦3級修練書	21～30	星彩礦
星系採礦4級修練書	31～40	星雨礦
星系採礦5級修練書	41～50	星霧礦
星系採礦6級修練書	51～60	星雪礦
星系採礦7級修練書	61～70	玦星礦
星系採礦8級修練書	71～80	瑤星礦
星系採礦9級修練書	81～90	璀星礦
星系採礦10級修練書	91～100	珞星礦

伐木(日)

技能書	使用等級	換取物品
日系伐木1級修練書	1～10	日楊木炭
日系伐木2級修練書	11～20	埠日木炭
日系伐木3級修練書	21～30	三出荊日木炭
日系伐木4級修練書	31～40	勾邊罡日木炭
日系伐木5級修練書	41～50	九節日木炭
日系伐木6級修練書	51～60	暫日無花木炭
日系伐木7級修練書	61～70	攢日桔木炭
日系伐木8級修練書	71～80	日果變葉木炭
日系伐木9級修練書	81～90	盤日橡木炭
日系伐木10級修練書	91～100	虛日榮木炭

伐木(月) ▶ NPC位於太廟

技能書	使用等級	換取物品
月系伐木1級修練書	1～10	月楊木炭
月系伐木2級修練書	11～20	埠月木炭
月系伐木3級修練書	21～30	三出荊月木炭
月系伐木4級修練書	31～40	勾邊罡月木炭
月系伐木5級修練書	41～50	九節月木炭
月系伐木6級修練書	51～60	暫月無花木炭
月系伐木7級修練書	61～70	攢月桔木炭
月系伐木8級修練書	71～80	月果變葉木炭
月系伐木9級修練書	81～90	盤月橡木炭
月系伐木10級修練書	91～100	虛月榮木炭

伐木(星) ▶ NPC位於太廟

技能書	使用等級	換取物品
星系伐木1級修練書	1～10	星楊木炭
星系伐木2級修練書	11～20	埠星木炭
星系伐木3級修練書	21～30	三出荊星木炭
星系伐木4級修練書	31～40	勾邊罡星木炭
星系伐木5級修練書	41～50	九節星木炭
星系伐木6級修練書	51～60	暫星無花木炭
星系伐木7級修練書	61～70	攢星桔木炭
星系伐木8級修練書	71～80	星果變葉木炭
星系伐木9級修練書	81～90	盤星橡木炭
星系伐木10級修練書	91～100	虛星榮木炭

農夫(日) ▶ NPC位於太廟

技能書	使用等級	換取物品
日系農夫1級修練書	1～10	燈日草
日系農夫2級修練書	11～20	靜日香花
日系農夫3級修練書	21～30	陽桐樹
日系農夫4級修練書	31～40	日果萱香
日系農夫5級修練書	41～50	缺日海棠
日系農夫6級修練書	51～60	紅日地茯苓
日系農夫7級修練書	61～70	錦日楊柳
日系農夫8級修練書	71～80	烘日三棘
日系農夫9級修練書	81～90	桔日刺桐
日系農夫10級修練書	91～100	千年日楊樹

農夫(月) ▶ NPC位於太廟

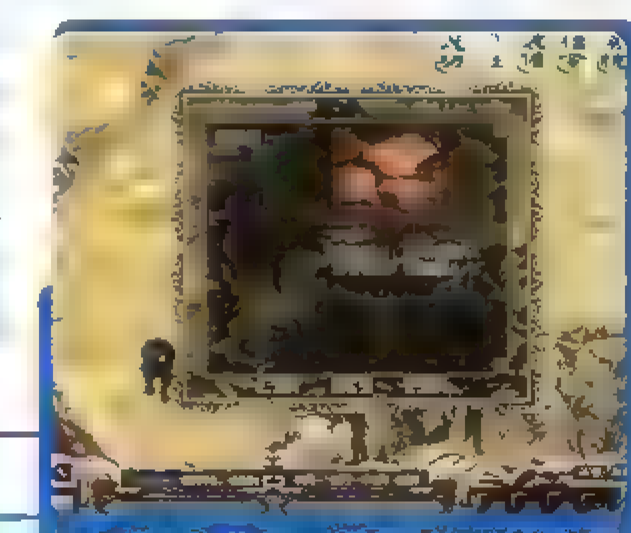
技能書	使用等級	換取物品
月系農夫1級修練書	1～10	撥月草
月系農夫2級修練書	11～20	鸛月香花
月系農夫3級修練書	21～30	月桐樹
月系農夫4級修練書	31～40	月果萱香
月系農夫5級修練書	41～50	缺月海棠
月系農夫6級修練書	51～60	冷月地茯苓
月系農夫7級修練書	61～70	錦月楊柳
月系農夫8級修練書	71～80	吞月三棘
月系農夫9級修練書	81～90	冷月刺桐
月系農夫10級修練書	91～100	千年月楊樹

農夫（星）

技能書	使用等級	換取物品
星系農夫1級修練書	1～10	撥星草
星系農夫2級修練書	11～20	夢星香草
星系農夫3級修練書	21～30	星桐樹
星系農夫4級修練書	31～40	星果薑香
星系農夫5級修練書	41～50	鈦星萄棠
星系農夫6級修練書	51～60	遼星沙天苓
星系農夫7級修練書	61～70	踐星檸椰
星系農夫8級修練書	71～80	阪星芫棘
星系農夫9級修練書	81～90	星落耘桐
星系農夫10級修練書	91～100	千年星檸樹

一般工作修練

除上述四項進階技能無法於工作中提昇熟練度之外，其餘各項技能皆能於正常工作合成中提昇熟練度。熟練度提昇的高低將受到悟性的影響，悟性越高則給予工作所提昇之熟練度越高，但需注意由於福緣將關係到合成時的成功率，所以玩家若是只注意到穿著悟性裝備，將可能影響到合成的成功率！



指令修練方式

由於進階技能在一般合成之時，所使用的資源皆為貴重材料，為減少玩家為了提昇技能需耗損大量玄鐵等高級材料，在進階刺繡、進階鑄劍、進階工匠這三項進階技能除了在一般工作時能給予熟練度之外，另增加了指令修練的方式讓玩家以較為簡單的材料來加以訓練進階技能等級。玩家欲修練此三項進階技能，需在【指令燈籠】→【行動】中使用各技能的修練指令，修練時不消耗玩家的精氣神，但訓練時玩家無法製出成品，只單對熟練度給予提昇，熟練度的高低也受悟性高低而影響。

各進階技能修練、工作屬性影響表

採礦	技能書	無（固定提昇少許熟練度）	採礦 技能等級 合爐 福緣、技能等級
伐木	技能書	無（固定提昇少許熟練度）	伐木 技能等級 燒炭 福緣、技能等級
農夫	技能書	無（固定提昇少許熟練度）	福緣、技能等級
漁夫	技能書	無（固定提昇少許熟練度）	福緣、技能等級
刺繡	指令修練 一般工作	悟性	福緣、技能等級
鑄劍	指令修練 一般工作	悟性	福緣、技能等級
工匠	指令修練 一般工作	悟性	福緣、技能等級
獵人	一般工作	悟性	福緣、技能等級
織布	一般工作	悟性	福緣、技能等級
廚師	一般工作	悟性	福緣、技能等級
打鐵	一般工作	悟性	福緣、技能等級

式任意加至其中一系的進階工匠上。



各進階技能所需工具一覽

每個技能都有各自專用的工具，大多數的工具又分有日、月、星系，各自所能生產出的原料也不同。所需要的材料在一開始都只需要白金X3、杉木X1，當進階工匠五級以後則能製作出以烏金為主的高級工具。

進階技能	工具名稱	作用
工匠	工具製造機 工匠鎚	製作進階工具 製作進階飾品
採礦	礦脈探勘器(分日、月、星) 萬用十字鎬(分日、月、星) [illegible]	搜尋礦脈資源區。 採集資源礦石。 將礦石合成礦。
打鐵	冶鐵鎚（分日、月、星） 還原包（分日、月、星）	將礦種製成鐵。 將武器還原成部分材料
伐木	林脈探勘器（分日、月、星） 精鍊斧頭 燒炭器（分日、月、星	搜尋林脈資源區。 採集資源木材。 將木材燒成炭。
農夫	植物搜尋機(分日、月、星) 豐收鋤頭	搜尋植物所在地。 種植農作物。
獵人	剝皮刀 皮革處理器 [illegible] 獵刀	從動物屍體取得動物皮。 將取下的動物皮加工為皮革。 從動物屍體上取下食材所需工具
織布	精緻線軸（分日、月、星） 飛梭（分日、月、星） 還原包（分日、月、星） [illegible]	將植物製作成纖維。 將植物纖維織成布。 將裝備還原成部分材料。
裁縫	萬用包（分日、月、星） 修復包（分日、月、星）	製作裝備。 修復裝備，需配合修復晶使用。
鑄劍	鑄造鎚（分日、月、星） 修復包（分日、月、星） [illegible]	打造武器。 修復武器，需配合修復晶使用。
漁夫	魚場探勘器 精緻魚網 去鱗去骨刀 割魚刀	搜尋魚場資源所在地。 捕捉魚類資源。 將捕捉之魚類加工取出皮材。 將捕捉之魚類加工取得食材。
廚師	玲瓏寶鍋 天香鍋	製作特殊用途料理 製作特殊用途料理

註：修復晶有各等級的分別，也有日、月、星三種屬性

新功能【探勘】的使用與技巧

採集原料系的技能在轉為進階技能後，在採集前都將經過一道【探勘】的手續，找出固定礦脈或資源所在地，才可前往進行採集的動作，需經由【探勘】才能進行採集的有採礦、伐木、農夫、漁夫四項進階職業技能。

若玩家需要採集原料時，必須藉由原料探勘器來尋找到該原料的所在地，每種類型的職業技能，都必須使用該技能專用的不同探勘器。找到了該原料的產地地點後，玩家就必須要該地點執行工作，便能採集到原料。不過，在該地方所採集到的原料，將會是100％的該種原料。不過礦脈的資源會因為玩家不斷地採集而愈來愈少，直到玩家把該礦脈資源挖完，玩家便無法採集到礦物，此時，玩家便得再利用探勘器再尋找另一個礦脈。

【修復】與【還原】的貼心設計

進階的裁縫、鑄劍、工匠技能，除了一樣可以打造全新的裝備（一樣有分日、月、星屬性，其能力將優於初階技能所製作出來的成品）之外，每項進階技能還可以修復裝備的耐久度（進階技能所製作出來的武器和防具，將只能拿給技能師修復耐久度，也就是說進階的武器或防具將不能存錢莊只能被存在保險箱，而且還不會自動修復），但是玩家還是不能修復比本身進階職業技能等級還高、或是不同屬性的裝備。譬如：玩家的鑄劍進階技能（月系）5級，就無法修復6級以上月系武器，同時亦不能修復月系之外的武器。

進階的獵人、農夫技能，可以提供給織布、廚師等其它職業技能師原料。而織布與打鐵，除了可以打造材料給鑄劍、工匠、裁縫進階技能師之外，還能將製成的物品，還原為原料。



▲使用還原包[illegible]料的裝備或武器

風箏－讓技能師也能飛簷走壁

當玩家在探勘採集資源時，為了河川、山坡而繞道是否讓玩家感到厭煩呢？新開放的便利小工具【風箏】，將為玩家們解決這些困擾了！【風箏】的製作需要五級以上的進階工匠才能製作，所需要的材料有黃檜木X3、麻布X2。

玩家在使用【風箏】時需先將【風箏】裝備在身上（裝備欄衣服的位置），如此一來，在野外移動遇上了阻礙時，按下ALT+J便能輕輕鬆鬆的越過障礙了！但需注意【風箏】的使用次數，當使用次數用完【風箏】就會消失。

如來神掌之宇宙爭雄

研究製造所：智冠科技　　發行流通所：智冠科技
遊戲類型：角色扮演　　科技需求：P-266、64MB

預定推出日
年
7 月

《天龍八部》的ICQ傳書功能搭起了單機玩家溝通的橋梁，獲得了極大的迴響，《如來神掌》既然是《天龍八部》原製作小組的續作，當然也會引進這項系統，而且加強了裡面的功能，讓玩家們可以更容易使用，而且2套遊戲的ICQ功能將互通，如今，《如來神掌》即將面世，底下小尼就為大家介紹它的遊戲特色：

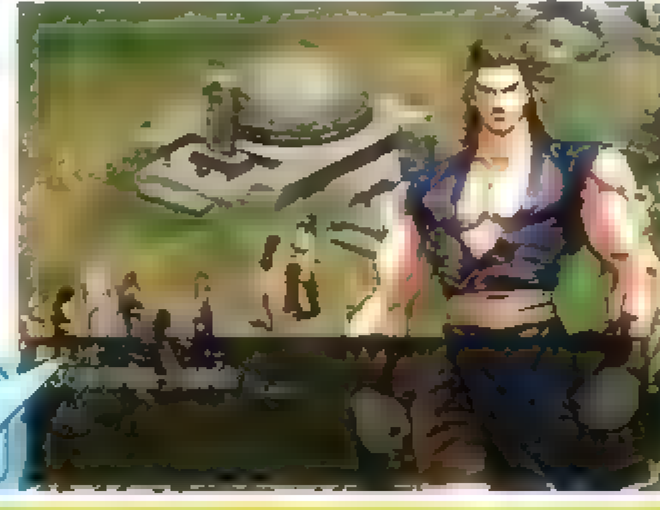
冒險模式特色

北研慣有的謎題陣法

智冠北研對於遊戲內謎題的設計多以「陣法」的形式為依歸，主要是希望在中國武俠遊戲的範疇中表達古人在陣法上的智慧，或許內容非真如玄秘陣法高深，但希望能儘量與其形式接近，而在「如來神掌」中當然還是延續這種設計精神，這個屬於智冠北研遊戲的風格與特色依然會出現在玩者冒險的過程內與玩者鬥智。

配合武功招式的學習狀態，讓劇情有出奇之處

配合戰鬥技能的技能樹學習狀態，我們設計在某些特定的習得狀態下，在遊戲劇情上會有些不同之處，讓玩者有更充分的目標去學習戰鬥技能與完成劇情。



劇情將會配合著招式的學習

敵人怪物設定

1. 敵人怪物週期制

由於《天龍八部》的經驗才作出此變更，並加深玩家在摸索地圖時的樂趣，何處的敵強何處的敵弱，哪張地圖會跟等級到第幾級，都將是玩家在遊玩如來地圖時的樂趣，怪物等級將依照玩家隊伍等級而提昇，且若玩家等級低於怪物預設等級時，怪物將依照預設等級出現，此一特徵將有一定之週期，週期將依照玩家等級而定。



戰鬥採回合制，玩家可以慢慢思考要用何招

2. 頭目級怪物將完全依照玩家等級而定，但跟隨之等級將有一定之範圍

戰鬥特色

1. 回合制的系統

本遊戲採取回合制戰鬥，但所有的我方角色皆由玩家所操控，而非《天龍八部》中夥伴由電腦操控。

2. 招式等級提昇後所改變的特效

將招式特效多層變化是為了讓玩家在遊玩遊戲時練功使用招式會有不同的驚喜，而非一成不變畫面，招式除了內功外，所有的招式最高等級為十級，每當招式等級提升到一定的等級後，攻擊的特效就會改變！



當招式提昇時，攻擊之特效會更炫

合體技有使用限制，不過施展開來威力強大

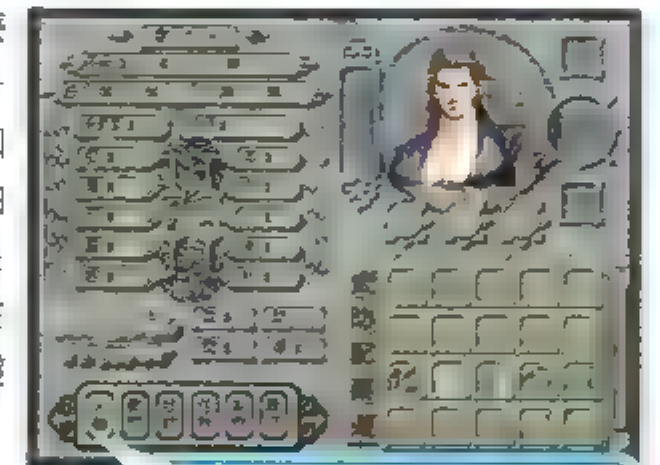
3. 合體技

此為隱藏要素讓玩家在遊戲中自由摸索，當龍九州、天威、燕真，同時在場上時，且符合合體技出招規則時，即可使用合體技！

人物系統特色

1. 升級點數自由分配

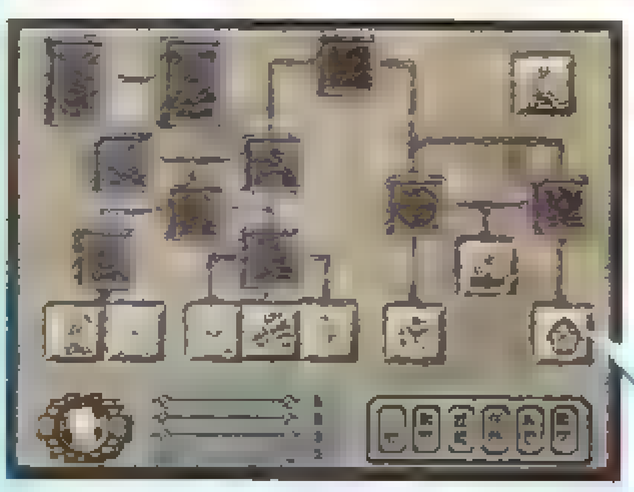
首次加入的系統，主要是要讓不同的玩家，玩出不一樣的遊戲方式，想怎麼玩就怎麼玩，人物升級時會有二點屬性加權值，可讓玩家自由分配在人物的五項主要屬性上，五項屬性為：勁力、忍性、靈敏、專注及根骨。



■勁力主要影響傷害數值
■忍性主要影響防禦與屬性抗性
■靈敏主要影響先制與閃躲和遁走的成功率
■專注主要負責命中與必殺的出現率與迷亂抗性
■根骨則是影響血量與內力

2. 招式技能樹的自由走向

技能樹系統是近幾年較為流行的系統，但是常有許多的限制，諸如：等級、屬性、劇情之類，總要玩家一再的重複的遊玩才能習得所有的技能，我們希望讓玩家自己去抉擇該點何種技能而非我們去替玩家決定，有本事玩家依然有辦法在只遊玩一次的情況下將所有技能點選完畢並練至最高級，三位主要角色的技能樹除了要先點下層的招式與滿足技能需求外，並無任何等級或屬性限制，玩家可依照自己的喜好自由選擇。



此為龍九[illegible]的技能圖

3. 吸靈系統

此一系統主要是為了表達出天地靈氣特異之處，並與技能樹相互連結以加深技能樹的深度，每一隻怪物死亡後都會掉落靈氣，靈氣種類有四種，分別為：紫魄、白靈、金精、青魂等四種，所有的招式習得或提昇都必須消耗靈氣，依照不同的招式需求的靈氣亦不同，不同種類的怪物所掉的靈氣也不一樣，玩家若想加速招式習得的速度，就要尋找自己所需要的靈氣。



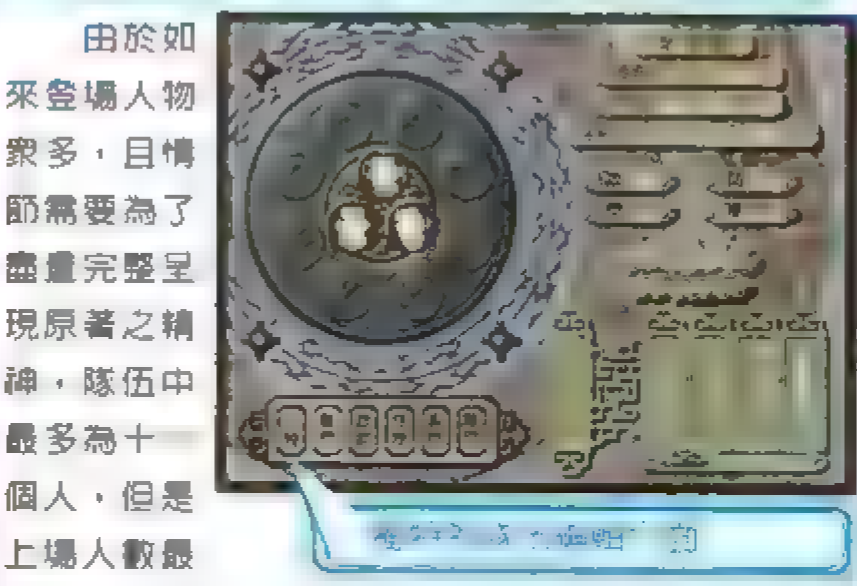


當打死敵人[illegible]他身上的靈氣



4. 上場人物的自由變更

由於如來登場人物眾多，且情節需要為了盡量完整呈現原著之精神，隊伍中最多為十個人，但是上場人數最多為三人最少一人，因此上場的角色完全由玩家自己決定，沒有規定主角龍九州一定得上陣，代表玩家隊伍的組合更為多樣。



5. 內功小遊戲

主要是為了表現武俠世界中的內功運行其獨到之處，每當內功提升至一定的等級後，將無法再提昇，此時必須去特定場所打通穴門方能將內功繼續提昇。

道具設定

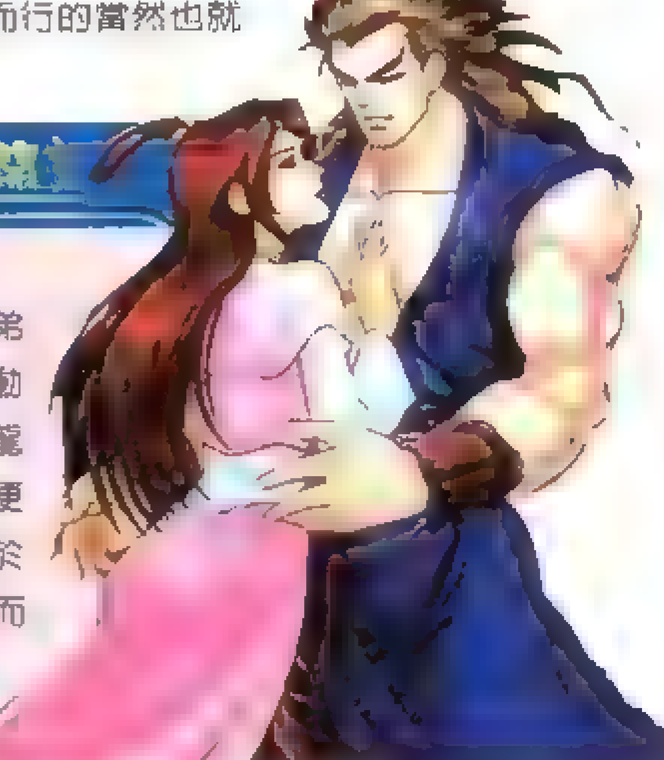
1. 隨機的寶箱物品

2. 成套物品



龍九州與女性角色

龍九州與遊戲中的主要女性角色　幽蘭、美艷夫人、愛恨夫人、玄姬、艷后各有不同程度的情緣，隨著遊戲劇情的不同發展，與龍九州攜手而行的當然也就不盡相同。



一、龍九州與幽蘭【花蕊氣散與情意初萌】

幽蘭——一個青春可愛卻在宿命中掙扎的純情女子

幽蘭為神州聖主　司太虛座下第三弟子，也是唯一女弟子，自小為司太虛所收養，教導並傳予武藝，個性溫柔、動人，幽蘭是五位主要女性角色中，最早與龍九州相遇的，龍九州經捨身台一戰重創後，被司太虛救回聖府，傷後醒來便見到幽蘭，幽蘭奉司太虛之命前來帶領龍九州，龍九州對於眼前的女子覺得驚艷，而且有懾人的魅力……對於幽蘭而言，龍九州的英雄氣質竟是莫名的吸引著她，無形中對龍九州起了牽掛。

二、龍九州與美艷夫人【相惜與相知】

美艷夫人——一個集美貌、手腕與智慧、權力的女人

美艷夫人為教外八系——「媚心系」掌教，出身魔道飛靈山，乃十八魔道左丞相一魔度公之女，因魔度公與「媚心系」一柳媚娘約定日後由美艷夫人接掌「媚心系」，也才有今日魔道中人接掌聖教氣會的情形。美艷夫人冷艷、聰慧，媚心之功絕頂，曾為了寶典而周旋於神鷹上士、怒仙之間，後遇龍九州，深為其英雄氣質所吸引，結下日後的情緣，絕技為「玄陰幻腿」。

兩人由於發生意外而進行男陽女陰的互補，兩人進而結為夫婦，龍九州對於美艷夫人的相知之情甚為感動，回報以相惜之心：惜她不顧一切的為自己付出。美艷夫人成為龍九州有名有實的妻子，不過她知道，以龍九州如此英雄的人物，不是任何一個女子可以獨占的，所以她寧願把龍九州看做是並肩作戰的同志……美艷夫人的媚功曾讓不少名門正道的人士自甘為花奴，不過當她成為龍九州的妻子後，媚惑之事未再有之，全心全意投入這段令她甘願付出生命的感情。

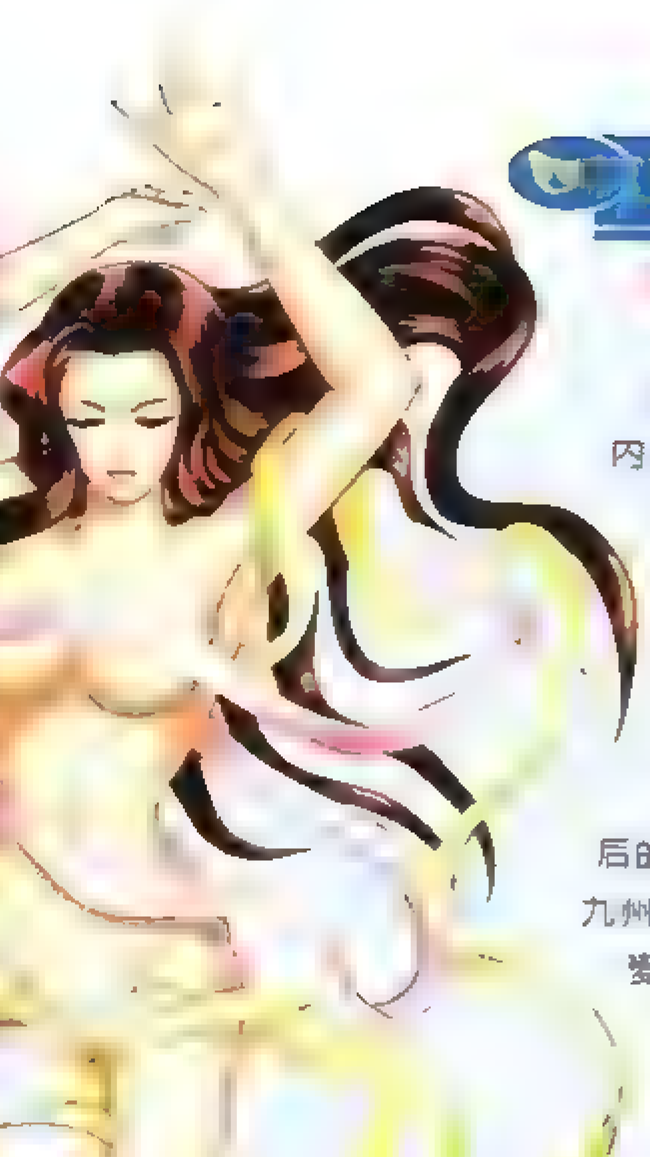
三、龍九州與愛恨女神【心動與愛戀】

愛恨女神——一個在情海沉浮，生為恨，死於愛，敢愛敢恨的女子

愛恨女神一碧塵仙為教外八系一「恨情系」掌教，因修練「愛恨心訣」致使心性沉浮情海，與神鷹上士有過情緣，為其賣命、共同設計謀奪他系心法，成為其他六系公敵，最後反而慘遭神鷹上士毒手，後因龍九州施以援手救命，轉而對龍九州付出感情。性格愛恨分明，可說是「因恨而生，為愛而死」，絕技為「愛恨心功」。

龍九州後來因機緣與美艷夫人結為夫妻，一同趕赴聖府參加梵天日大典，愛恨女神也出現其中，龍九州有理說不清，只見兩女妒火中燒，大打出手，龍九州出手想平息爭端，卻被兩女誤擊，落入小天河，愛恨女神和美艷夫人雖然急忙跳入小天河，但卻遇上煞星厲揚，愛恨女神遭厲揚毒手而喪命，梵天日的一掌，沒想到竟成了永別的記號。龍九州在天河中送走艷后，回程中救了美艷夫人，才知道愛恨女神喪命的消息，心痛之感不下於艷后之死……雖無永恆刻骨的深情，但曾有片刻心動的愛戀，愛恨女神之於龍九州的意義，便是如此。





四、[illegible]

[illegible]

有關「逍遙艷后」的傳說，是逍遙教內的秘密：逍遙艷后的宿命將是為了與逍遙大帝結合，成就逍遙大帝成為縱橫天地的魔頭，可是，在逍遙艷后蛻變、生成的過程裏，情種的化育是不可干預的，這也造成了艷后、龍九州、逍遙大帝三者之間複雜的糾葛。艷后的前身其實就是幽蘭，幽蘭帶著對龍九州的情感，直到蛻變為艷后而沒有改變。龍九州在天河內擊退霸揚救了幽蘭，幽蘭當時已達「九極蛻變」的關口，全身發出霞光而去，龍九州不見她的蹤影，急忙找尋，結果找到的是已蛻變後的幽蘭，也就是艷后。幽蘭的純情與艷后的極慾，是完全相反的極端，這樣的改變代表著艷后化育的歷程，或許幽蘭對於龍九州的心動是莫名但純淨的，然誰能說艷后所呈現的原始慾望又只是出自一股衝動而已？



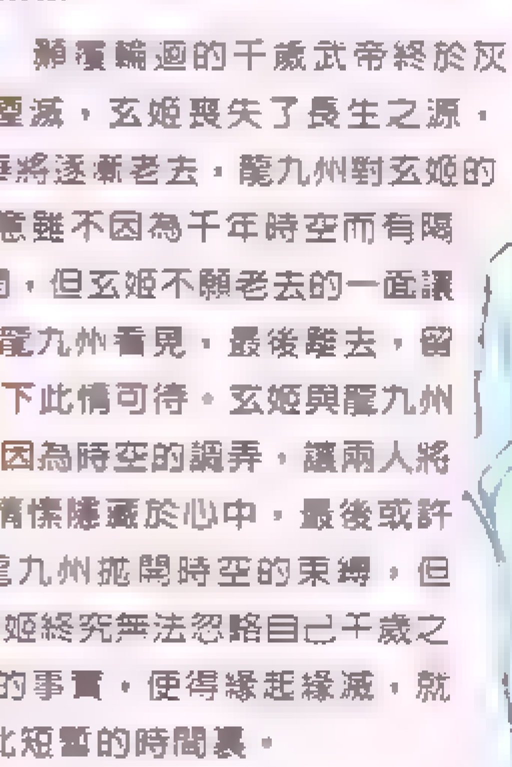
五、[illegible]

玄姬 [illegible]

從小為千歲武帝曹操之婢女，在不夜城長大，為曹操賣命，但隨著成長，漸漸發現曹操的邪惡之心，在華佗的協助下，帶走曹操所需之寶物逃亡，因而長生不老，但卻必需背負曹操追殺的陰影。手中有一華佗所製之特殊兵器，名曰「劍器」，在長達千年的逃亡過程中，所有與「劍」有關的女俠都是她的名字。

玄姬第一次出現是在拜教的弱水之畔，她得知龍九州在這裏，想請求龍九州協助，而當時的龍九州因功力流失，被心如止水困於弱水下，玄姬只好運用手上一件或許能令心如止水感興趣的東西來交換龍九州，這個東西叫做「劍器」。玄姬需要龍九州協助的就是消滅不夜城、阻止千歲武帝的野心，玄姬帶領龍九州等人前往不夜城正面與武帝遭遇，終於在玄姬放棄長生之源，全力協助龍九州始將千歲武帝消滅……





歷經輪迴的千歲武帝終於灰飛湮滅，玄姬喪失了長生之源，年華將逐漸老去，龍九州對玄姬的心意雖不因為千年時空而有隔閡，但玄姬不願老去的一面讓龍九州看見，最後離去，留下此情可待。玄姬與龍九州因為時空的調弄，讓兩人將情愫隱藏於心中，最後或許龍九州拋開時空的束縛，但玄姬終究無法忽略自己千歲之齡的事實，便得緣起緣滅，就在此短暫的時間裏。

封神ONLINE 激戰封神台



研究製造所：鈊象電子　販賣流通所：智冠科技

遊戲類型：多人連線角色扮演　科技需求：P[illegible]、128MB

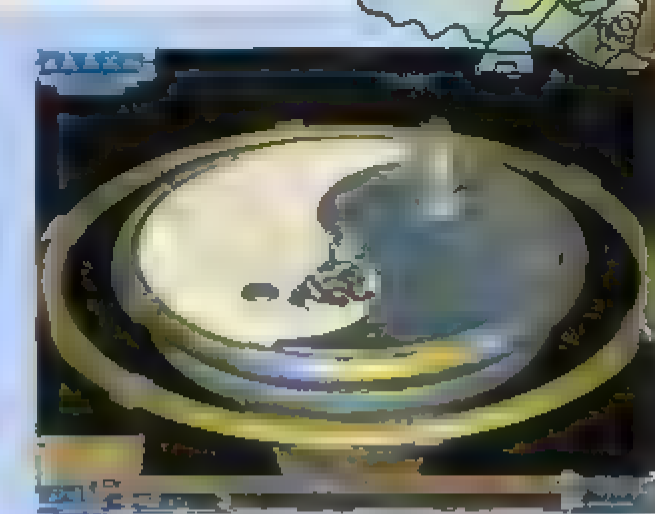
預定推出日 年 月

封神ONLINE終於要在暑假期間推出他們的全新資料片了！自從開放洞府之後，封神裡面真可謂風起雲湧、群雄並起。在資料片裡面，將再開放封神台的建造，玩家不僅可自封神台得到許多好處，而藉由封神台的開放，各洞府之間的激烈爭奪也將展開，喜歡大型團戰的玩家們，趕快加入封神台的行列吧！



建造封神台 團體經營新玩法

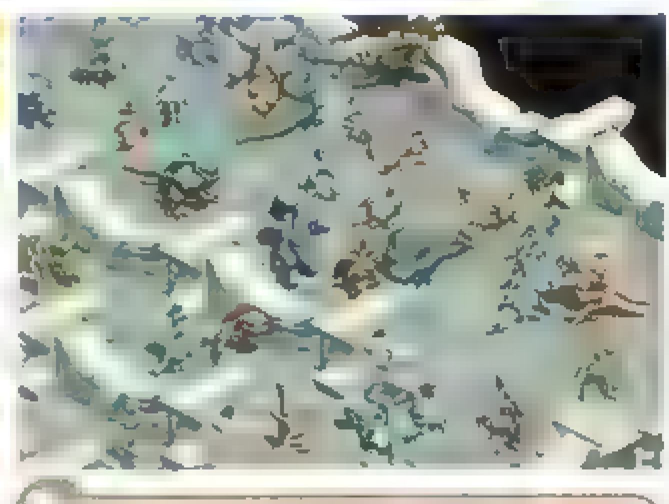
封神台這個系統包含了策略經營與團體作戰的新玩法！玩家組織洞府後，洞府達到特定的人數與條件，洞主便可以尋找城鎮中的洞府星君，取得洞府根據地。在根據地裡，玩家就可以建立洞府的封神台。封神台有三層，玩家們必須群策群力，從地基開始將興建，完成後玩家就可以利用封神台封神成仙！除此之外，只要封神台建造完成，洞府的成員可以藉由封神台的加持得到多種好處與服務！不過封神台和根據地都有總數上限，所以沒搶到的話，就要靠各種手段來取得了，封神台戰爭就是奪取封神台名額與戰利品的方式之一。



利用封神台，玩家們將可進行轉生。

激戰封神台 [illegible]

擁有「完成封神台」的洞府組織要有隨時面臨強敵壓境的心理準備，封神台戰爭刺激無比，沒有封神台的洞府可以伺機而動，籌好資源後向擁有封神台的洞府挑戰！戰爭還有同盟、和談、拒戰等等策略，所以各種狀況都要審慎評估喔！戰場大小隨封神台的完成度變化，交戰期間敵對國不可利用被攻擊洞府的設施。戰爭時，每間隔一段時間，身上帶有寶石的怪物會出現在戰場中，雙方爭搶怪物或對方攜帶的寶石，所以戰況會非常慘烈。最後結算便以寶石總數判定勝負，勝利者視情況會獲得不同的戰利品，失敗者嚴重的話有可能失去封神台，所以雙方非得卯足勁取得最後的勝利不可。



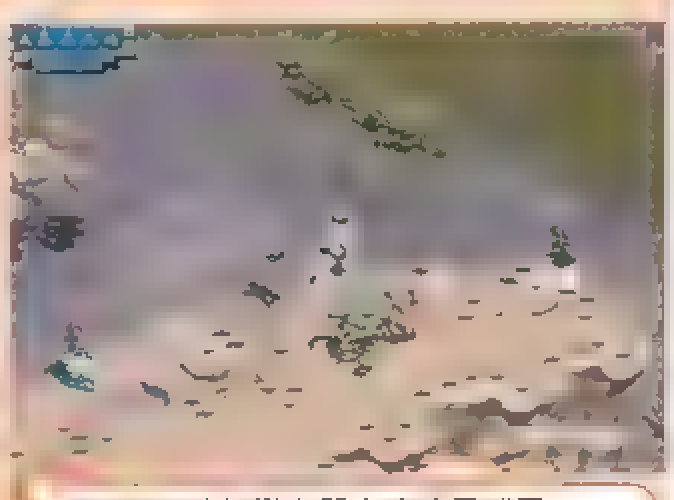
在封神台上，展開與怪物的激戰。

新神獸 快來『搶得先騎』

騎著各式神獸可是在封神世界的專利，每每有特殊神獸現身封神世界，總是讓許多玩家趨之若鶩！在《激戰封神台》中將開放的特殊種夢幻坐騎，一定又會吸引眾人的目光！不過想要駕馭這些珍奇異獸，當然也不是簡簡單單就可以做到的喔！玩家除了要達成某些艱鉅繁複的任務之外，也要有一定的等級才能享受成功駕馭的快感！新開放的神獸有神秘的白蓮坐騎，這必須是60級以上的玩家才能駕馭的坐騎，玩家必須到[illegible]之宮[illegible]三、五、混合區[illegible]黃五、穩安青犀獸和紅安青犀獸，才有機會取得。接下來是[illegible]級以上的玩家才可騎乘的五色神牛，玩家必須[illegible]的大地圖上[illegible]攻打五色神牛，[illegible]有機會使它成為你的新坐騎，另外還有角板青牛、五點梅花鹿、巨[illegible]等座騎都是以不同的方式取得的喔！不[illegible]就沒機會[illegible]！



各種神行獸的造型。



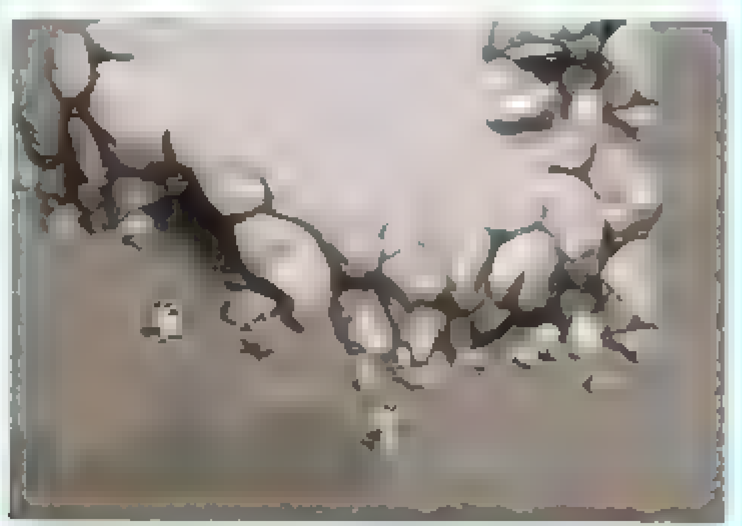
騎著這些神行獸在路上走真是威風！



勇闖截教 三大陣法

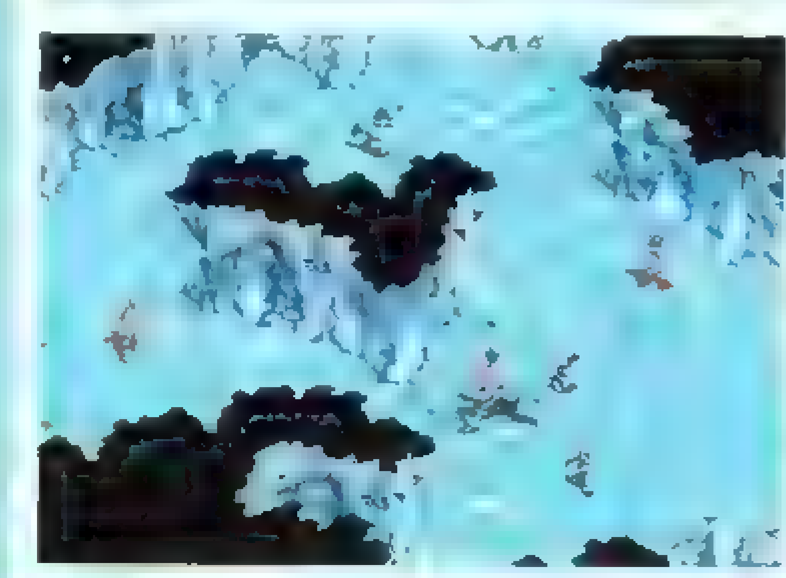
董天君的風吼陣

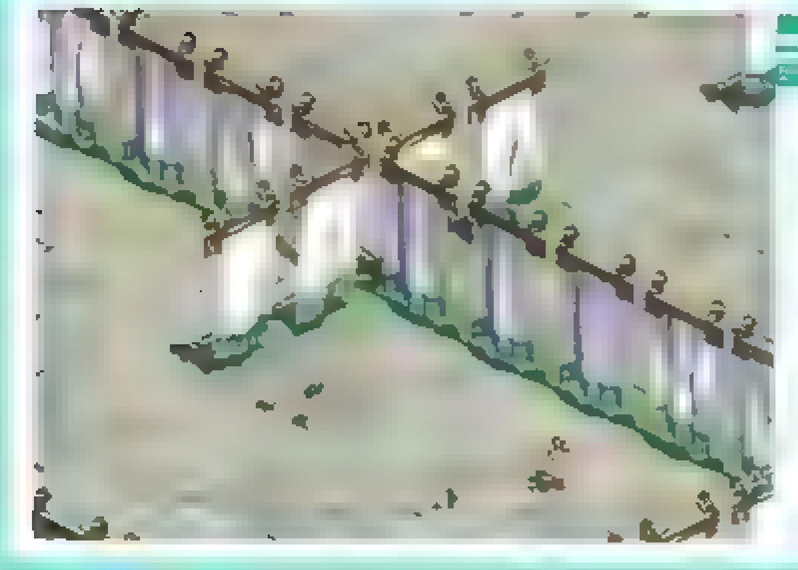
董全，金鰲島截教十天君之一。使兩把太阿劍，身材瘦小、動作敏捷，喜好煉丹丟藥。他在十絕陣中擺下充滿元素之力的風吼陣，最後被慈航道人破陣並封神。風吼陣按照地、水、火、風之數擺列而成，內有巨風，入陣者無法任意行走，時而隨風偏左、時而隨風偏右，受地、水、火、風之力影響還會不停減少法力，讓入陣者倍感威脅。而且時而怪物會持劍交叉刺擊或用腿連續快速踢擊，它們也會忽然原地消失或突然出現在玩家面前。所以這可是詭譎到極點的一個陣法，玩家一定要步步為營才是。



袁天君的寒冰陣

袁角，金鰲島十天君之一。個性沉默寡言，為十天君中最為無情之人，在十絕陣中以玄冰之氣擺下寒冰陣，最後被普賢真人破陣封神。寒冰陣上有冰雨如針下，下為冰原似刀山，寒冷至極，進入冰原彷彿誤入絕境，敵人會手持冰劍的快速揮舞，並且丟出鋒利無比的冰劍猛烈的向玩家發動攻擊。若是遇到更強韌的敵人，他可是會以冰劍隔空畫圓，再以重掌擊向圓的中央對著闖陣的你推出一股至冰寒氣奮力一擊，沒死也剩半條命，即使神仙入此陣，千年道行恐怕也要遭毀。



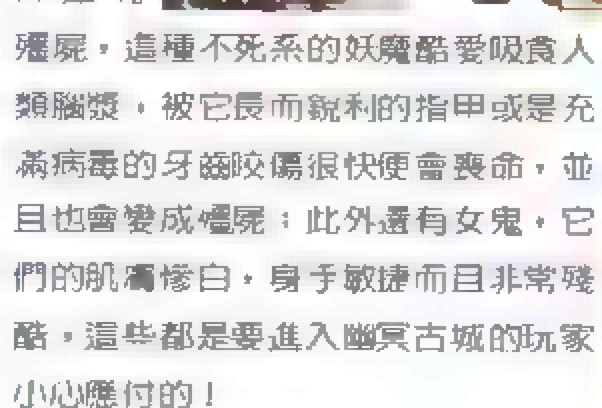


姚天君的落魂陣

姚賓，金鰲島十天君之一。個性穩重，身材壯碩，善五行術法，在十絕陣中擺設最為詭異的落魂陣。曾利用催魂促魄術法敗得姜子牙僅剩一魂一魄，若非赤精子以太極圖冒險入陣搶救，則子牙已死於當時。最後落魂陣被赤精子破陣時遭到封神。這個陣法可是以生死玄機所設，並以玄妙白紙旛佈置而成，閉生門，開死戶，中藏天地厲氣結聚而成。進入者法力不斷減少，若不能打開八卦台前生死門的奧妙，即是神仙轉世，難免死於陣中。

幽冥古城

幽冥古城，隱藏在地上國度地表下的秘密世界。古城一共有十層，第一層到第二層中間設置一處連接上下層之進入點，玩家一定要用心找尋才能發現這隱密的出入點，第三層只有通往第二層的進入點，要進入第四層就必須從一個洞口跳下，這是第三層的玄秘之處。原則上從第三層至第九層，每一層的地表上有著許多的洞口，設計此洞口的目的是做為進入下一層的入口。所以當玩家向洞口往下跳的時候，才會來到迷宮的下一層！除此之外，還有一些不死系的怪物在等著玩家，例如骷髏兵，它們通常都是成群結隊並且不停的攻擊追殺活人，另外還有殭屍，這種不死系的妖魔酷愛吸食人類腦漿，被它長而銳利的指甲或是充滿病毒的牙齒咬傷很快便會喪命，並且也會變成殭屍；此外還有女鬼，它們的肌膚慘白，身手敏捷而且非常殘酷，這些都是要進入幽冥古城的玩家小心應付的！





神州 修羅境

研發製造所：宇峻科技　販賣流通所：宇峻科技

遊戲類型：多人線上角色扮演

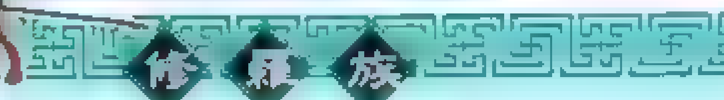


神州終於在暑假要推出新的資料片了！對於喜愛神州的玩家來說，相信是一大福音喔！這一次不僅新開放了修羅境新地圖，並且也新增加了許多的功能，以下就來看看我們獲得的最新改版資訊吧！

修羅境八部族現世

告朝神州內含五域，中有漢民天下，東為蓬萊離島，西去大漠羅剎，南入瘴癘修羅，北伸塞外草原。漢民百姓自古便於世居之地為中原，而中原亦恰為神州之正中，中原往南有修羅境，其內多窪地沼澤、樹精花妖、食人藤草、蟲蛇巨蟒，且瘴癘之氣瀰佈全境，中土人獸皆無法在此長居。修羅境內住有蠻夷魔族八部眾，而八部之民又以修羅部眾最為強勢，長期位居統領該境之地位，故稱此地區為修羅境。修羅境內八部之民茹毛飲血不食熟物，野蠻凶殘勇猛好鬥，長期侵略中土，為神州中土漢民長久之大患。以下我們就先看看這八部族的設定吧！




新開放的修羅境大地圖全貌

修羅族

個個具有拔山撼地之力，以及具有施展操火法術的天賦，天性好戰、喜好殺戮，兼具有高度的智慧，故為修羅境之首。

夜叉族

數量相當龐大，個性狡猾，個個身手矯健敏捷，專以狩獵、奴役其他種族維生，是修羅境中相當殘暴的種族。

百眼族

有別於修羅境的其他種族喜愛逞兇鬥惡的特性，是一支擁有高度智慧的種族，全身上下長滿數十隻眼睛，雖體型矮小卻精於施法技能，具有漂浮的能力，頗得修羅族的信任。

巨靈族

體型巨大笨重的種族，屬於八部中智能較為低等的野蠻魔族，喜歡獨來獨往，沒有族群部落的觀念，是修羅族最忠實的僕人。

刑天族

修羅族的頭號宿敵，個個驍勇善戰，有相當高的法術抗性，擅長近身肉搏的作戰技巧，作戰力驚人。

鷹翅族

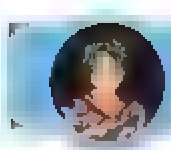
擁有巨大雙翼，能在天空中翱翔飛舞，天生擁有釋放雷電的能力，擅長利用飛行優勢於遠處施放雷電攻擊。

夸父族

外貌奇特雙頭獨眼，體型巨大與巨靈魔王相仿，天生蠻力與巨靈族不相上下，個個力大無窮，且擁有快速癒合傷口，自行治療創傷的神奇天賦能力。

土行族

修羅境中數量最為龐大的魔族，善於掘土遁地，以偷襲來往生物，吸食其精髓血液維生。土行族擁有強壯的雙臂與巨大的手爪，皮厚肉硬對輕型冠兵擁有很高的抵抗能力其戰鬥力與智慧皆低於其他魔族，所以於八部眾內之地位最低的部族。



詭譎危機四伏的修羅境

地形幽暗的原始地帶





靖南古道為進入修羅境的通道



進入刑天族部落與修羅八部族開始相遇

修羅境銜接靖南古道的第一張場景為亂藤林，以及亂藤林所屬的東、南、西 方區域。亂藤林往西地勢漸高，可到達魔族八部眾之一的夸父族部落；亂藤林往南，地勢也會逐漸升高通向摘星嶺，繼續往西攀升會到達夜叉盤據之領地，往南地勢較為平坦通向羽翅族所在地，而往東則地勢急遽走低進入中年不見天日的葬日沼澤，以及葬日沼澤所屬的北、南兩處地區。

在場景風格上，修羅境內全域近似水澤大沼，古木盤結藤蔓懸天，蘆草叢生瘴氣蔽日，充滿著異域的風情，與神州中土的場景風格可說截然不同，會讓人有如置身南荒蠻地之感。欲從神州中土欲入修羅境，需由鎮南關行經靖南古道，找尋華雲子道長鬼魂，並完成「解毒金丹」任務後，方可步入修羅境。

千年魔君伺機血洗神州

葬日沼澤全域滿是水潭泥沼，往南走去為刑天族聚落；向東進入神獸幼龍盤伏之毒龍潭，其內多有青龍幼獸寄居於深潭水泊裡，該地乃魔族八部眾唯一不敢肆意染指之處，就算強如阿修羅之王者，亦對青龍幼獸抱持敬畏之心。而毒龍潭往東繼續行去，便是魔族八部眾之首修羅族居地，其內多斷壁深穴故名為修羅窟；修羅窟往東，便步入修羅境內最為險惡之地「魔君陵墓」。籠罩著陰森邪異氣[illegible]陵墓場景，可以追溯到一千多年前，掀起神州亂世天劫禍首的阿修羅魔君葬寢，阿修羅魔君當年於望星坡之役戰敗後，其首級被武神斬下，封印在神州大陸一處不為人知的隱密之地，所以埋葬在陵寢內的只有魔君的斷頭軀體。謠傳在這一千多年間，魔君惡靈怨氣不滅，魂魄時而出沒於陵寢之內，時而附體於歷任阿修羅王身上，意欲再侵中土血洗神州……

除了上述修羅境內部的場景之外，神州資料片還會一同開放「巨狼洞窟第二層」、「鎮南關密道」，以及位於惡狼林內的「百妖穴」，還有鬼城裡的「猛鬼窟」……等許許多多個地底冒險洞穴，而這些地底冒險洞穴，部分可是會有任務與修羅境的開放有關連的喔！



新的巨狼洞窟第二層，本是巨狼們的家吧！



蠻荒的地形跟中原大不相同喔！



關毒金丹任務全解析



與華雲子的鬼魂對話



尋找血靈很簡單，隨處就找的到了！

「關毒金丹」任務時，最好攜伴同行。好不容易擺脫了第一批的土行者之後，就可以整裝出發開始尋找「血靈」囉！只要隨意逛逛鎮南古道四周，不難發覺地面上有許多血紅色的菇蕈類植物，游標移過去就會出現「血靈」的名字，哈！無須打怪，不用排隊……遍地都是血靈，只要揮一下手中利刃，便輕輕鬆鬆可以得到！將「血靈」交給華雲子後，他會告訴玩家，只要先行收集好五味藥材，他便會幫忙玩家煉製「關毒金丹」喔！欲煉關毒金丹需收集五種藥材，其一為蜘蛛毒囊、其二為蟾蜍疙瘩、其三為蠍子毒刺、其四為毒蛇之牙、其五為蜈蚣下顎蜘蛛毒囊。收集完這五味藥材，再回去鎮南古道找華雲子，完成煉製「關毒金丹」任務了。

神州的玩家們想要步入修羅境，就必須取得「關毒金丹」之藥方，而這藥方隨著華雲子的死去，便從此於青羊道院內失傳。所以啊！想要煉成關毒金丹進入修羅境，就要到鎮南關西南方出口（資料片上市前未開放），切換地圖踏上鎮南古道場景，尋找華雲子幽魂。找到華雲子後，發覺有許多的土行者隱藏在附近，在與華雲子進行對話的同時，躲藏在土裡害人的土行者會不斷偷襲玩家！還是先把他們全部清除掉，再和老道長好好聊一聊吧！土行者雖然是魔族八部眾裡頭最為弱小的種族，但是數量一多也是非常不好對付的喔！

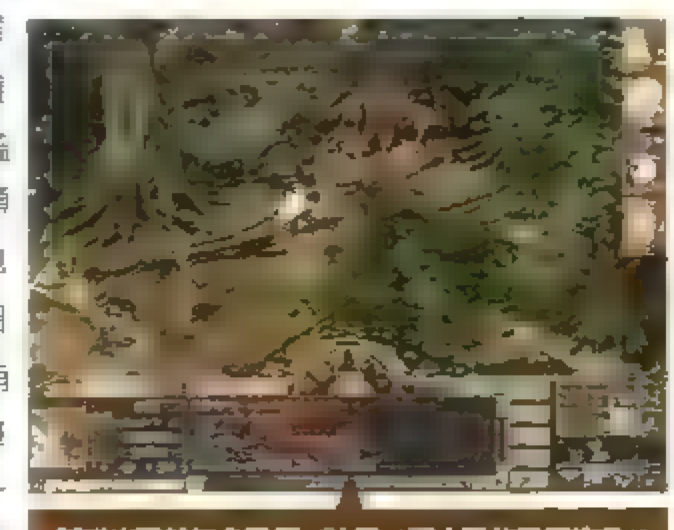
解決掉全數的土行者後，終於可以好好跟華雲子談話了！華雲子會要求玩家幫他尋找「血靈」，在此之前由於老道長的廢話連篇又讓之前被消滅的土行者重生了！所以奉勸玩家欲解

PK功能新制訂 別讓自己罪孽深重喔

神州的玩家們應該早已知道，神州中原是一處完全禁止PK的「法治」之地，想要互相切磋彼此武藝的玩家，非得要去個人亂鬥的比武校場，或者參與組織比武大賽，然後進軍洞府攻防戰。其實神州並非完全禁止PK玩法的線上遊戲，而是希望能帶給玩家更完善的遊戲世界，所以至今遲遲未開PK功能。隨著神州中原外圍區域的陸續開放，意味著神州將不再全都是「法治」地區囉！我們先來看看究竟神州的PK規則是如何設定的呢？

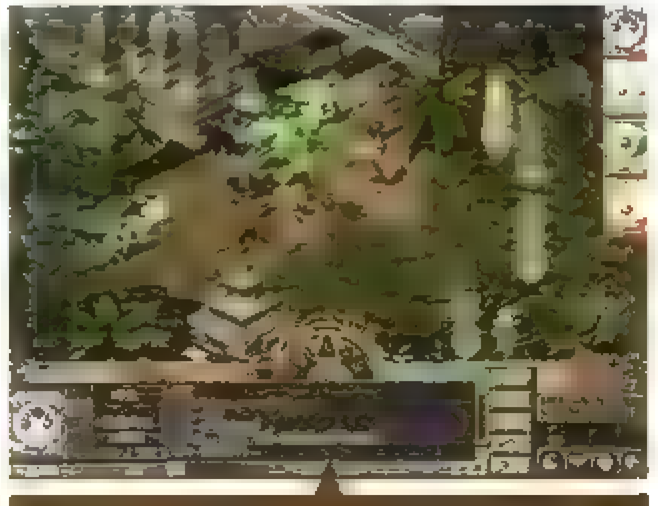
其實神州的PK規則很簡單，一切以「罪孽值」這個屬性來計算。傷人者每次只會微增一些罪孽值，這時罪孽值若未超過某一門檻，其數值皆以白色顯示，該玩家腳下也會出現粉紅色的圈圈，代表這名玩家雖有罪孽值存在，但還不算罪惡深重，仍屬一般玩家身分，而非罪犯PK玩家。會有這樣的設定，主要是為了讓不小心誤傷其他人的玩家，免於遭受眾人襲擊而慘死的惡運。

若玩家的罪孽值並未超過門檻數，卻因手指抽筋而誤傷了其它玩家，這個時候只有被你打到的人可以隨意攻擊你，而且不管如何都不會增加罪孽值，但是你若還手攻擊，卻仍會被計入罪孽值。若被你先攻擊的玩家在這時切換場景，就代表放棄追殺你的權益了！但是就算你沒有殺過任何人，卻時常因手部抽筋亂打其他玩家，罪孽值還是會漸漸累積超過門檻的。若罪孽值超過門檻，這時罪孽值屬性便會以紅字顯示，代表你已經是罪犯PK身份了！傷害罪犯PK玩家的任何身份玩家，絲毫不會增加任何罪孽值。而PK身份的玩家死後，雖然可以讓罪孽值降低，但卻會比一般身分的玩家掉更多的經驗值，以及有更高的機率遺失金錢與物品。





腳下出現粉紅色圈圈，注意一下自己的罪孽吧！



在中原境外開放PK，大家要小心喔！



賭場新開放　功能大剖析

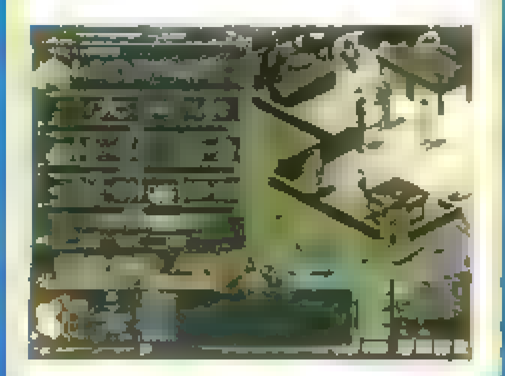
神州裡面的賭場功能終於要開放了，想要以小博大，想靠著自身的運氣賺錢的玩家有福啦！神州中原的三座城皆設有賭場，三地的賭場雖都是玩賭骰子的遊戲，雖然下注的方式相同，但各有不同的賭法給玩家選擇，想先睹為快的玩家，趕快來看看製作小組為玩家設計了哪些有趣的功能。

三地賭場骰子大作戰



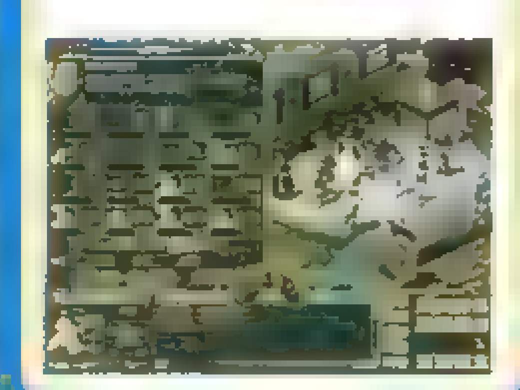
京城

京城的賭坊可以找到大小無雙莊家，顧名思義在這裡玩的是骰子比大小的遊戲，賭桌上面有大(3～10)、小(11～18)和3～5、8～10、11～15、14～18等六個選項讓玩家下注，然後以莊家擲出的三個骰子總合來決定輸贏。



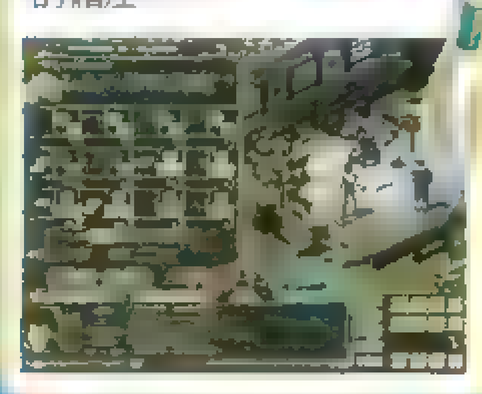
祈州城

祈州城的玩法有點改變，玩的是骰數無敵的遊戲，顧名思義玩家要猜中三個骰子確定的總合骰數，共有3～18總共16個選項讓玩家來進行押注。



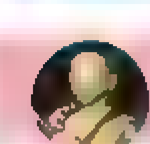
玄州城

玄州城的賭法是豹子通吃，莊家骰出三個骰面花色至少必需要有二個最多三個一樣莊家才會賠，如果三個骰子的花色均不相同的話，就會通吃檯面上所有的賭注。

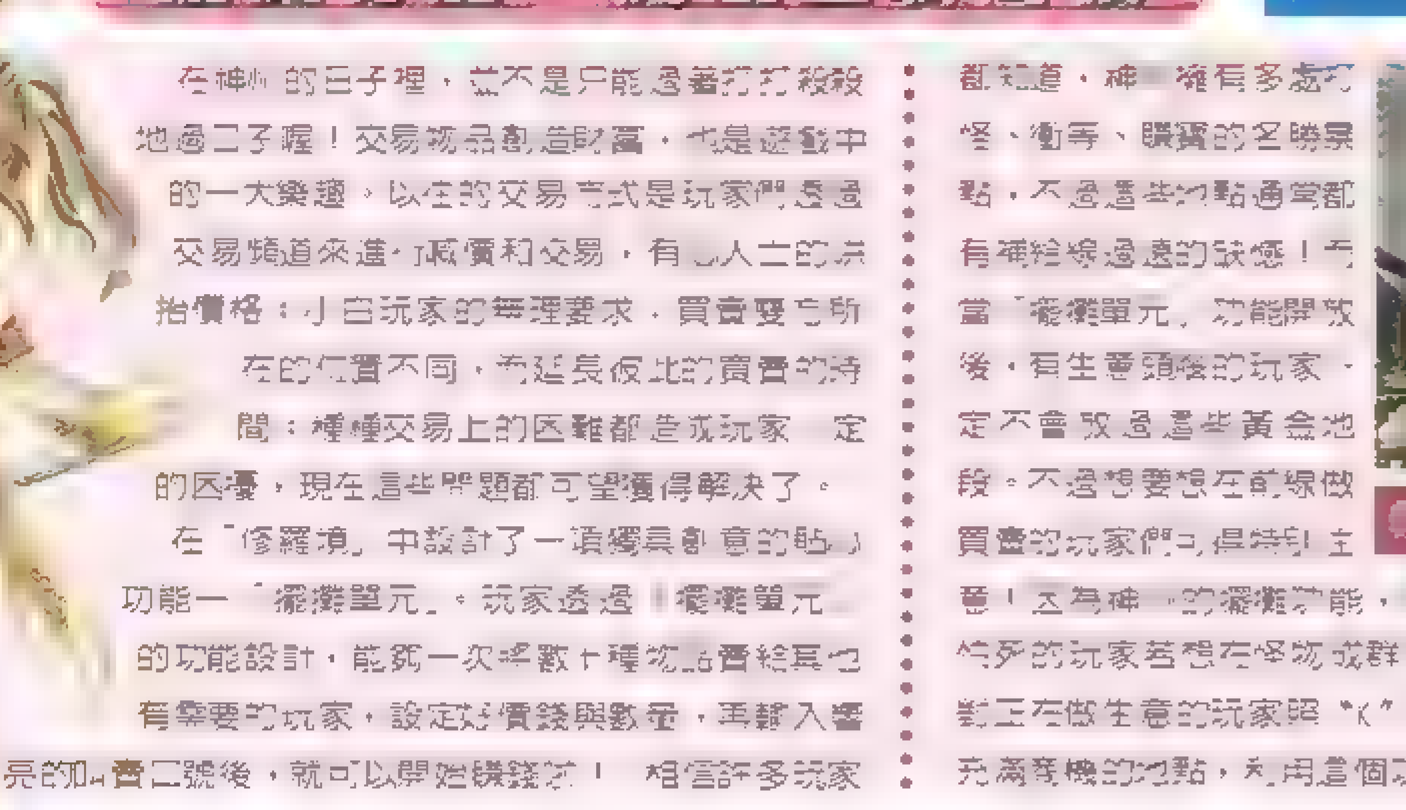




神州賽犬狠發財試手氣



擺攤功能　開創全新商機



在神州的日子裡，並不是只能憑著打打殺殺地過日子喔！交易物品創造財富，也是遊戲中的一大樂趣，以往的交易方式是玩家們透過交易頻道來進行議價和交易，有心人士的哄抬價格；小白玩家的無理要求，買賣雙方所在的位置不同，而延長彼此的買賣的時間；種種交易上的困難都造成玩家一定的困擾，現在這些問題都可望獲得解決了。

在「修羅道」中設計了一項獨具創意的貼心功能—「擺攤單元」，玩家透過「擺攤單元」的功能設計，能夠一次將數十種物品賣給其他有需要的玩家，設定好價錢與數量，再輸入響亮的叫賣口號後，就可以開始賺錢了！相信許多玩家都知道，神州擁有多處打怪、衝等、賞景的名勝景點，不過這些地點通常都有補給線過遠的缺憾！而當「擺攤單元」功能開放後，有生意頭腦的玩家一定不會放過這些黃金地段。不過想要在前線做買賣的玩家們可得特別注意！因為神州的擺攤功能，雖沒有限制在擺攤的地點，但不信邪的玩家若想在怪物成群的地方幹起買賣的話，怪物可是對正在做生意的玩家照"K"不誤的喔！好好選一處安全卻又充滿商機的地點，利用這個功能好好撈一票吧！



神甲奇兵 Online

◎研究製造所：昱泉科技 ◎販賣流通所：昱泉科技
◎遊戲類型：線上角色扮演 ◎科技需求：P3-600、128MB



預定推出日 年 6月

上一次為大家簡單說明有關技能的部分，小藍收到反映，有國民們希望能介紹遊戲中技能的項目，但由於目前遊戲光是玩家未變身成機甲前的技能就大約就有300種之多，而機甲所能用的技能都還沒列入，所以僅能提供各個職業比較特殊的一些技能，無法全部列出還請國民們見諒囉！現在小藍就再次帶領大家一起進入M2的奇幻世界中哦^^

連攜、五行系統介紹

這次所要介紹的為神甲奇兵中的一大特色「連攜攻擊」和「五行系統」之間的關係戰鬥為RPG中極為重要的一環，很多的升級都是透過這個系統而產生變化的，而為了突顯團體合作的殺敵的概念，更加入了所謂的連攜攻擊。

招招致命的連攜攻擊

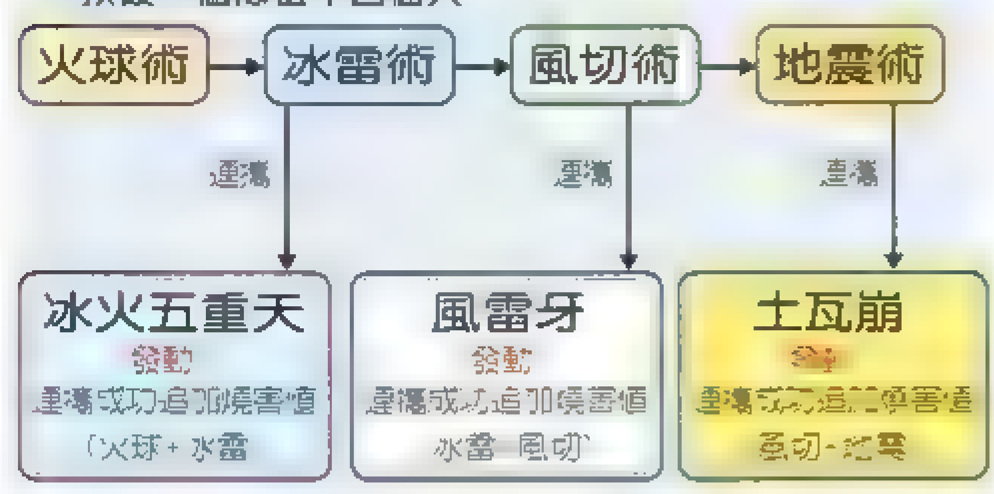
在戰鬥中，玩家只要抓準時間，由複數玩家輪流施展技能、法術，就有可能發動「連攜」。連攜成功後除了有額外傷害的bonus外，特殊的連攜組合會產生新的「連攜技」。此種「連攜技」會帶來比一般技能、法術有著更大的傷害力，但要成功發動各種特殊的連攜技其組合方式以及施展的時間差就必須牢記在心裡，在戰鬥中多多練習。

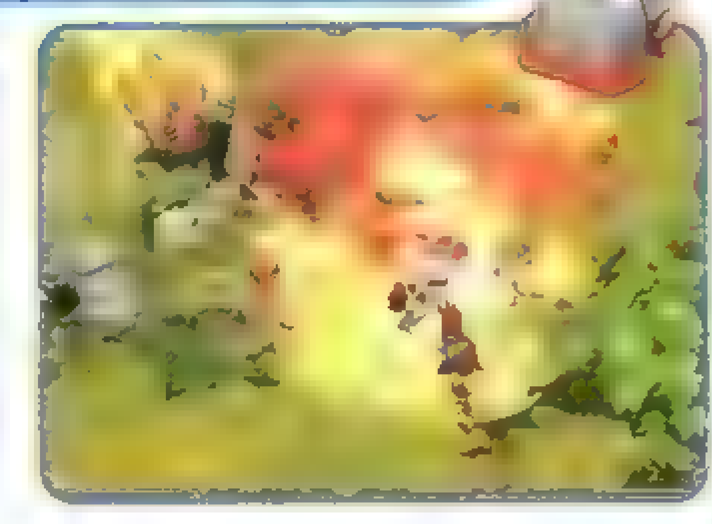
通常連攜的時間，是在第一位發動技能、法術後直到該招式攻擊結束前，由第二位玩家發動技能或是法術，一但成功畫面上會有不一樣的效果發生。

連攜技發動的先決條件必須要為「同一隊伍」的玩家對同一隻怪物在一定的條件下發出可以連攜的招式，如此就能成功的產生連攜技，例如：在同一隊伍中的玩家對一隻怪物發出火球術，當火球術命中怪物時，此招式效用會停留在怪物身上三秒鐘，當在這三秒內只要同一隊伍的另一玩家也對此怪物發動冰雷術，如此以來怪物除了將會中此冰雷術招式，並因為符合了連攜技的條件，因此怪物身上將會再產生冰火五重天的連攜招式並產生傷害效果。

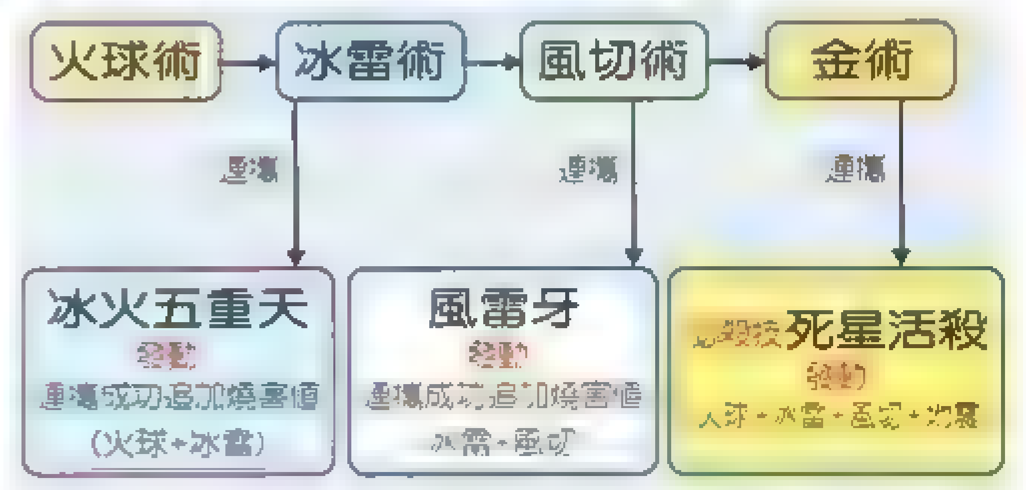
而此「冰火五重天」只是屬於加成的招式，只要一招加上另一招，就可以施展出來，也就是兩兩合作，關係如下：

預設一個隊伍中四個人





除了加成招式之外如果完成特定的組合的話還可以發出「必殺招式」，一次解決強大的敵人，再以剛剛那個組隊發招為例子說明如下：



此時現在的法術或是招式的發動順序為『火球、冰雷、風切、金術』，剛好符合必殺技「死星活殺」的發動條件，那原本的風切+金術就會被取消，發出一個更強大的招式「死星活殺」，終結敵人生命。

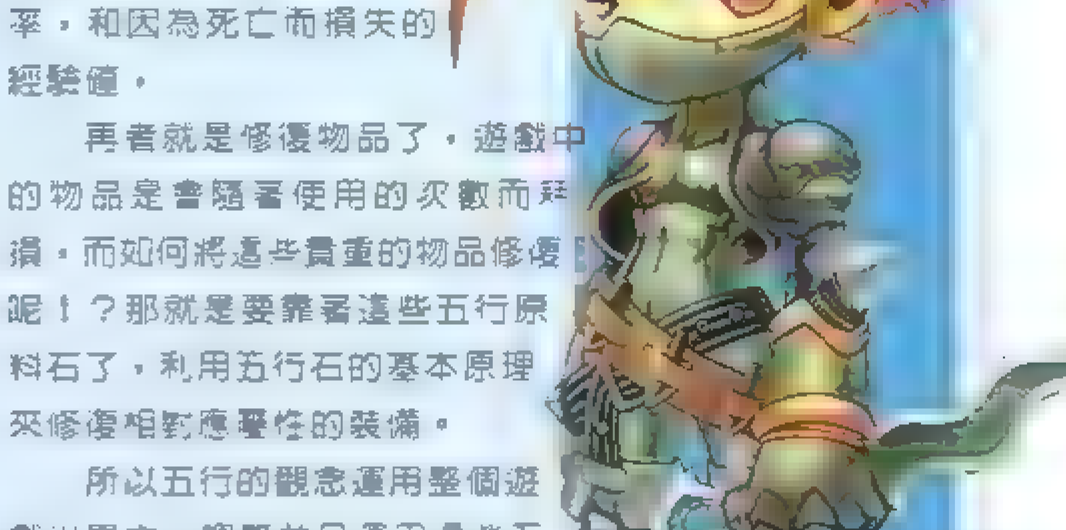
玩家們可以自行嘗試使用法術或是招式來配合時間差和順序多方嘗試，而當玩家們在準備這些連攜和必殺技的時候事前準備就非常重要了，需要隊員們在戰鬥前先擬定發動招式的順序，決定好之後在發動招式時也要看準時機施展，這一連串的攻擊才會生效，充滿著濃厚的戰略意味，使單純的戰鬥更增添了戰鬥時的那股緊張感覺。

相生相剋的五行系統

整個遊戲中的所有物品及法術皆遵守著中國五行概念的大架構，遊戲中的基本材料就是「五行石」，首先生技的製造材料就遵守此原理特性，例如：要製造一個居家用品，床舖所要的材料玩家就可以推想一下了，天箭是不讓您的話就利用五行石中的木屬性石來當成合成原料來製作，如果是要製作槍炮的彈藥的話就利用五行石中的金屬性石來合成製造，一切的物品都是有跡可循的。

又五行的原理也會應用到「招式」的施展上，當然就是五行的相剋了，招式的施展上以如下的圖：

每個招式都附著不同的屬性，敵人或自己的身上也都有著屬性附著，如果以「金屬性」的招式攻擊「火屬性」的敵人的話攻擊力會變得不如原來的力量，而如果去攻打「木屬性」的敵人的攻擊力便會加成，所以以什麼樣的招式來攻擊什麼樣的敵人變成也是戰鬥很重要的一環，不僅可以縮短戰鬥的時間也可以可以增加防禦力量，減少死亡率，和因為死亡而損失的經驗值。



再者就是修復物品了，遊戲中的物品是會隨著使用的次數而耗損，而如何將這些貴重的物品修復呢！？那就是要靠著這些五行原料石了，利用五行石的基本原理來修復相對應屬性的裝備。

所以五行的觀念運用整個遊戲世界中，選擊並且運用這些五行石創造屬性道具也是經營角色的一個好辦法，更增加了遊戲中的經營的策略



技能項目介紹

如何學習技能

遊戲中，除了一般經驗值之外，還有技能經驗值 AP ，只要打死怪物就可以取得AP（ Ability Point），AP 沒有上限，也不會讓你某個技能升級，而是用來學習技能時用的。而玩家的角色能夠學習什麼技能，完全是依照職業的系統來區分，你所選擇的職業為何，只要 AP 足夠，就可以學習該職業的技能，當然也可以忘記已經學會的技能。職業的技能，也向下支援，就是說你可以在三轉後，回頭學習你在一轉時的職業技能。但是一個角色可以學習的技能數量有限，玩家必須好好的做規劃，才能讓你的角色充分發揮技能的效果。

技能屬性

技能的屬性，分為攻擊招式技能、法術招式技能、輔助技能，輔助技能又分為兩種，主動性技能和被動性技能。只要有玩過遊戲的玩家都應該很了解，攻擊招式就是直接性的物理攻擊，而法術招式當然就是使用法術啦，剛剛提到輔助技能的部分，分為兩種，基本上，主動技能與被動技能的分別，在於被動技能就是當學習到之後，不需經過使用就會常駐在玩家身上。例如：二轉職業武兵的特殊技能「術法抵抗」就是被動技能，你學習後就算不使用，也會自動產生效果。而主動技能則是要玩者們自行使用才會作用，例如，一轉職業，學徒的特殊技能「金錢攻擊」就是主動技能，需要在再攻擊時使用才會出現效果。

技能與連攜的關係



基本上「連攜攻擊」是 M2 神甲奇兵的特色之一，而技能跟連攜攻擊有著什麼樣的關係呢？很簡單，就是依照不同的玩家職業，使用不同的技能，在攻擊時成為連攜攻擊的條件。舉例說明，例如某個連攜技能的組合是，需要龍甲士先使用威力展示，然後配合赤劍士的天龍之劍，就會連攜成功，依此類推，越多不同的技能組合，會產生不同的連攜攻擊方式。提醒大家一件事情喔，連攜攻擊是需要同一個隊伍的人使用才會發生喔。



各大職業特殊技能大公開

一轉職業

習武者特殊技能，主要以物理攻擊為主，基本上屬於比較低階的戰士系職業技能，屬於肉搏系的初心者，攻擊的技能對於團隊攻擊來說，相當有用



亂打 攻擊招式



一定時間內攻擊力上升，但命中率下降



恨擊 攻擊招式

一定時間內給予敵人兩倍傷害，[illegible]身防禦下降



走行 攻擊招式

一定時間內給予移動速度增加，但自身防禦下降



嘲弄 攻擊招式

將怪物吸引過來，[illegible]上升而提升

求仙者特殊技能，主要以法術攻擊為主，屬於比較低階的法術系職業技能，主要是利用太極五行之理，行成法術來使用

金刃術 法術招式

單體金法術，吸收週遭含鐵成分的物品，聚合成為鋒利的攻擊武器，飛向敵人

炎靈球 法術招式

[illegible]

落石術 法術招式

單體土法術，[illegible]，攻擊敵人

水劍術 法術招式

[illegible]

枯鬼藤 法術招式

單體木法術，[illegible]

學徒特殊技能，主要以輔助性技能為主，屬於比較低階的生產系職業技能，最特別的是開設商店這項技能，這項技能，可以讓學徒這個職業的角色，在低等級便獲得比較多的金錢



金幣攻擊 主動技能

[illegible]

戲弄 主動技能

[illegible]

基礎修復 主動技能

[illegible]

販賣、購買用商店 主動技能

[illegible]

二轉職業

武兵特殊技能，主要以中等傷害的攻擊技能為主，屬於中階的戰士系職業技能。

術法抵抗 被動技能

減少法術給予的傷害，隨技能等級上升增加抵抗力

挑釁 攻擊招式

可以使敵人攻擊自己，隨技能等級上升被挑釁的對象攻防下降的越多

明鏡止水 攻擊招式

施展後防禦下降並回復自身少許的HP，隨技能等級上升提升回復hp的量



全力攻擊 攻擊招式



一定時間內[illegible]力

全力防守 攻擊招式

一定時間內降低自身的攻擊力提高防禦力

浪人特殊技能，主要以中等傷害的輔助攻擊技能為主，屬於輔助攻擊系職業技能。



潰毒 主動技能

可以讓敵人中毒[illegible]



移行換位 被動技能

提昇自身閃避率

弱點攻擊 主動技能

攻擊敵人的弱點造成較大的傷害

弓兵特殊技能，主要以中等傷害的遠程攻擊技能為主，屬於中階的輔助系職業技能

抵抗術法 被動技能

[illegible]

穿透之眼 被動技能

[illegible]

飛羽破 主動技能

弓箭朝天亂射，以目標為中心範圍攻擊，[illegible]

誘敵陣 主動技能

[illegible]

多重箭 主動技能

一口氣[illegible]

方士特殊技能，主要以中等級的輔助攻擊法術技能為主，屬於中階法術系職業技能。

聖光加護 法術招式

[illegible]

電流散射 法術招式

[illegible]

禁殺 法術招式

[illegible]

毒咒 被動技能

[illegible]

禮司，主要以中等級的回復技能為主，屬於回復法術職業技能，最特殊的是瞬間移動技能，能夠讓禮司自己想到哪裡就到哪裡

祈禱 法術招式

[illegible]

玄光加持 主動技能

[illegible]

瞬間移動 主動技能

[illegible]

煉丹士，主要以中等級的生產技能為主，屬於生產系職業技能，但是有些技能也可以輔助攻擊，因為職業的攻擊力和附設攻擊技能不多，算是隊伍中站的比較後面的職業。

進階藥水製作 主動技能

[illegible]

五行石提昇 被動技能

[illegible]

金屬提昇 被動技能

[illegible]

屬性石攻擊 主動技能

使用特殊攻擊攻擊敵人，會消耗屬性石

究極GAME館 神鬼傳奇 Online

鑄師，主要以輔助攻擊技能為主，屬於生產系職業技能，大多數的技能都跟機甲有關，但是是屬於比較低階的機甲技術，所以在機甲戰鬥中，是不可或缺的。

機甲HP自然回復 攻擊招式

常駐提升機甲的HP自然回復能力

機甲武器修復 主動技能

[illegible]

[illegible] 主動技能

可[illegible]敵人，使其[illegible]攻擊的目標

機甲抗狀態上升L5 被動技能

可提升機甲對抗屬性攻擊的能力

機甲攻擊力上升 攻擊招式

[illegible]提升機甲的攻擊力

三轉職業

龍甲士，特殊技能是高等級的強力防衛技能，三轉職業中防衛力最強的職業！

威力展示 主動技能

時間內提升VIT值，維持時間與提升的量隨技能等級提升

戰場指導 攻擊招式

時間內我[illegible]物理攻擊力[illegible]提升，提升程度依技能等級上升而增加

[illegible] 主動技能

自身[illegible]屬性防禦同時提升，[illegible]攻擊力微幅下降，各屬性升降隨技能等級[illegible]而有變化

赤劍士，特殊技能是高等級的強力攻擊技能，三轉職業中攻擊力最強的職業！

無雙亂舞 主動技能

[illegible]

快[illegible]連打 攻擊招式

以兩倍的速度攻擊敵人，使得平常一擊的時間可以攻擊兩次

天龍之劍 主動技能

一回攻擊[illegible]，給予最大[illegible]，隨技能等級上升增加攻擊力

醫槍手，特殊技能是高等級的遠程攻擊技能，可怕的瘋狂掃射，算是隊伍中的機槍兵！

瘋狂掃射 主動技能

[illegible]

穿透射擊 主動技能

可以穿透目標敵人的身體使其造成[illegible]敵人的傷害

連續射擊 主動技能

一定時間[illegible]，威力減弱

鍊石師，特殊技能是高等級的生產技能！不已戰鬥為主要目標，而是強調加強物品能力的技能為主。

重型武器彈藥製作 主動技能

可製作[illegible]

可愛家具製 可愛家具製作L5

可製作可愛的家具

神弓手，特殊技能是高等級的遠程攻擊技能，遠程攻擊的重炮手！

快速反應 主動技能

[illegible]

[illegible]神射 攻擊招式

[illegible]，但命中率下降，隨[illegible]

氣箭術 主動技能

[illegible]

刺客，特殊技能是高等級的輔助攻擊技能，不直接面對敵人，但是卻能在適當的時機，給予同伴幫助的職業！

暗殺 被動技能

[illegible]

快速閃躲 主動技能

一定[illegible]

[illegible]突擊 主動技能

給予[illegible]

五行師，特殊技能是高等級的強力五行法術技能！流星雨法術，能夠隊群體敵人產生重大的傷害

枯樹之森 法術招式

[illegible]攻擊，[illegible]，瞬間枯萎成乾乾[illegible]，之後[illegible]傷害敵人

怒海狂濤 法術招式

水屬性攻擊，從遠處而來的浪頭越來越高，最終將敵人吞沒

流星雨 法術招式

火屬性攻擊，從天而降數百顆帶火流星撞擊地面，造成敵人傷害

護壇師，特殊技能是高等級的強力輔助法術技能！

仙氣發動 攻擊招式

給予[illegible]一格的敵人傷害

鐵布衫 攻擊招式

暫時提昇自身防禦力，隨技能等級上升增加維持時間

迷蹤步 被動技能

提升自身的迴避能力，隨技能等級提升而增加迴避率

機甲師，特殊技能是高等級的機甲改造生產技能！不以戰鬥為主要目標，而是加強機甲的製作能力技能，製作好的機甲，是不能忽略機甲師的技能的。

機甲頭部製作 主動技能

製作機甲頭部的零件

機甲迴避上升 主動技能

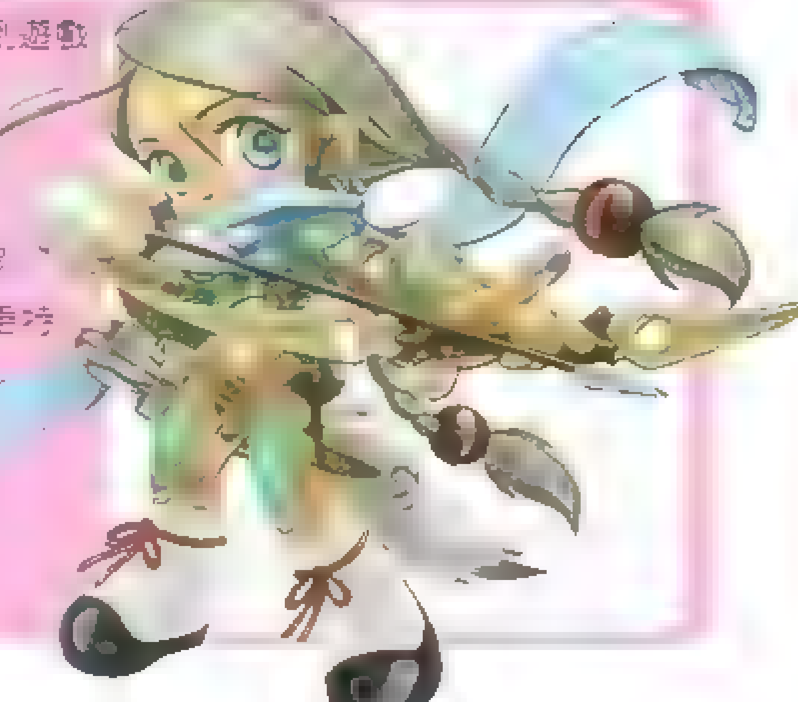
可增加機甲的迴避能力

機甲HP上升 被動技能

可提升機甲HP的最大上限

靈活運用才是王道

放了這麼多個技能的介紹，只有不到遊戲內技能數量的一半，真是可惜，希望小藍能有機會再多為大家介紹，這麼多技能，相信盟民們會有點覺得複雜，[illegible]別，如果不喜歡你所學習的技能，也可以自由的忘記這些技能，讓自己在角色的運用上更靈活，不會讓你覺得複雜、困難喔。



Half-Life 2 戰慄時空2

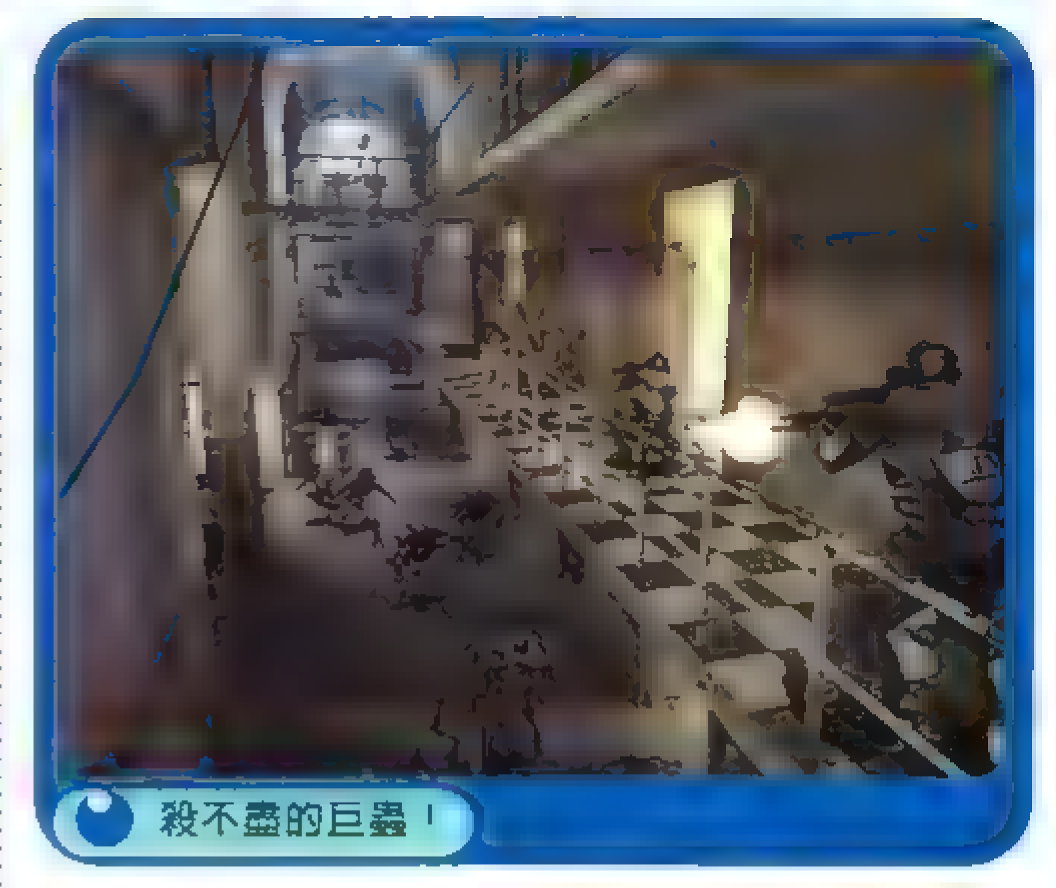
研究製造所 Valve Software　販賣代理商 未定
遊戲類型 動作射擊　科技需求 [illegible] 記憶體未定

預定推出日 年 9 月

遊戲設計公司如何才能製作一套將被公認最優異，而且是有始以來最受歡迎的動作遊戲的續集呢？這個問題得要實至名歸的遊戲設計公司Valve Software來回答囉！Valve Software是1998年出版的動作遊戲大作《戰慄時空》(Half-Life）的創造者。然而，這家謎樣般的設計公司似乎在《戰慄時空》推出後便陷入沈睡中，因為在這五年當中，《戰慄時空》的續集一直未見付諸實現，期間只見他們偶爾宣佈過《絕對武力》(Counter-Strike）的新修補檔（new patch），或者僅推出《戰慄時空加值包》的遊戲，而且該公司行事十分保密。現在，Valve已開始用實際行動來扭轉外界對它的印象，它將心血灑在《戰慄時空2》上，企圖再創造動作遊戲的另一個高峰。

《戰慄時空2》將提供多人連線模式

五年前的《戰慄時空》最為人稱讚的地方是，它把一種極真實的突發狀況及不確定感帶到動作遊戲上，這種感覺就好像它宣佈《戰慄時空2》將在9月30日上市一樣，讓玩家驚喜連連。聽到這項消息時，玩家心中最想知道的第一個問題可能是「遊戲有支援多人連線嗎？」，畢竟，這幾年來《戰慄時空》的遊戲記憶仍烙印在玩家的心中，因為《戰慄時空》的信仰者使用《戰慄時空》的3D引擎，製作出全新且出類拔萃的多人連線動作遊戲作品，例如：CS和《兵敗之日》(Day of Defeat，暫譯）等。如果沒有這些多人連線遊戲接踵而至，《戰慄時空》不會成為幾乎是同類遊戲中最長壽者。所以，好消息是，《戰慄時空2》將提供多人連線模式；然而，壞消息是，除了在今年5月舉行的電子娛樂大展上公開展示遊戲外，Valve可能不會就遊戲的內容向外界多加說明。由於資訊不夠流通，因此有關遊戲的各種謠傳便滿天飛。其中，一個最常在玩家之間口耳相傳的是，Valve只會專注在X-Box版本的《戰慄時空2》上，經查証的結果，根據Valve表示，目前計劃推出PC版本的《戰慄時空2》，X-Box版會接著推出，但日期尚未推定，畢竟《戰慄時空》的成功，是廣大PC玩家擁戴的結果，先棄PC而轉向X-Box，無疑是捨本逐末。



殺不盡的巨蟲！

重新定義動作遊戲公式



玩家將在遊戲中面對各種異形

《戰慄時空》肯定不是同類動作遊戲中的開路先鋒，許多其他3D第一人稱射擊遊戲如id Software的《雷神之鎚》，多年來便一直受單人或多人連線動作遊戲迷喜愛。而《戰慄時空》受到歡迎的原因是它在某方面重新定義了動作遊戲的遊戲公式，讓它成為同類作品中的標桿，迄今也仍當之無愧，因為它也是第一個呈現「讓意外事件緊密相隨」的遊戲。《戰慄時空》的遊戲目標不僅是達成每一個關卡的結局，它也不只是找到一支鑰匙去開一道門而已，它的目標是要玩家求生存。由於遊戲有著高人一等的聲音、特效、敵人設計以及人工智慧，讓遊戲超乎想像地緊湊。

極優異的3D遊戲引擎

《戰慄時空2》的3D遊戲引擎是設計來表現彈性與功能性，而不僅只是強調絕佳的視覺效果。《戰慄時空》在98年上市前並沒有引起注目，大部份人都將注意力擺在例如《原罪》(SIN)等射擊遊戲上。五年後的今天，身價不凡的《戰慄時空2》已成為大家關注的焦點，更明顯地，它將和id Software的《毀滅戰士3》(Doom 3，暫譯)形成瑜亮之爭。而《毀滅戰士3》已以其令人驚艷的遊戲畫面，讓很多玩家讚不絕口，相反地，《戰慄時空2》的遊戲畫面和相關的遊戲消息，Valve在本刊截稿前公佈的仍不過多，雖然感覺上Source引擎絕不會強過當今最富盛名的Unreal engine和Lithtech engine，可以肯定的是它也非吳下阿蒙。Valve讓的圖形引擎Source使低階系統也能順暢地執行遊戲，因為他們從絕對任務的玩家社群中得知，並非所有的玩家都有高檔的備配，因此，玩家只要有Pentium III 700MHz和TNT繪圖卡便可挑戰遊戲。據瞭解，Source引擎具備下列功能：(1)讓人類的呈現更具真實感，(2)原來只有在好萊塢電影中才能看到的畫面，在《戰慄時空2》中也看得到，(3)整合物質與物理系統，創造空前的關卡互動性，(4)將人工智慧融於角色中，為玩家開創前所未有的遊戲經驗。對Source引擎來說，世界是由物質拼湊而成，因此，如前所述，如果你舉槍打木頭，它會爆裂成木塊和木屑，如果你打中在水面上木板的筒子時，除了木板會裂開外，在筒子沉到水中後，還會起泡泡呢。



左邊為1代的畫面，右邊則為同角色的2代畫面，可以讓人感受到遊戲引擎的進步

再度扮演Gordon Freeman

在《戰慄時空2》中，玩家將再度扮演Gordon Freeman，他是一位意外開啓3度空間裂口，而讓可怕的異形進入Black Mesa研究中心的科學家。慶幸的是，Freeman在HEV系統（一件威力強大且具備高科技的服裝）的保護下，讓他可以打敗駭人的怪物。遊戲的故事是發生在第一代遊戲結束不久後，這時地球再度遭到來自Xen星球的異形攻擊，玩家必須負起解救人類的責任。值得一提的是，Freeman在遊戲中還能駕駛交通工具呢！在這輛四輪傳動車上配備一支威力強大的機槍，而Freeman在車子行進行還可以觀看不同的方向。在遊戲中除了反重力武器(anti-gravity weapon)外，玩家還可以使用機槍、散彈槍、和火箭動力手榴彈投擲器(rocket-propelled grenade launcher)等來殺敵。據瞭解，火箭動力手榴彈投擲器是玩家用來轟下直升機或飛行器的主要武器。





Gordon Freeman重現江湖

不需要極高檔配備才能遊玩

據了解，遊戲共計十二個章節，遊戲時間達四十個小時。《戰慄時空》的遊戲場景是發生在冷冽的地下研究實驗室Black Mesa，但第二代遊戲不會再侷限於該實驗室，相反地，遊戲將完全發生在一個杜撰的歐洲城市──City 17。該城市兼具古典與摩登，而且未來感十足，雖然，Valve不願說明這個城市將會發生何事，但已頗有噱頭。要補充的是，《戰慄時空2》的遊戲世界是非常動態的，每一個表面都具有一個移置對位(displacement map)，能夠隨著遊戲的進行而動態地變化。此一地形系統讓遊戲在有幅員遼闊的戶外環境下，還能夠只需要低階的硬體便能執行遊戲。





Source引擎讓物理效果更逼真

女戰友Alyx驚豔登場



Alyx、G-Man都是玩家的好夥伴

《戰慄時空2》因為劇情是建立在一代的故事架構下，而且再度引進了許多熟悉的角色，因此，原則上將是一套傳統的續集遊戲，所以它基本上無論是在主題或遊戲方式上都與第一代遊戲類似。比較不一樣的地方是，遊戲將發生在更大且更細緻的環境中，並且有更強的卡司，而玩家將在遊戲中再度扮演Freeman。和第一代遊戲一樣，玩家將透過Freeman的眼睛觀看世界的一景一物，另外，和前作一樣，Freeman將不會說任何話－遊戲是藉玩家的一舉一動來扮演這位英雄角色。除了Freeman外，玩家所熟悉提著公事包的G-Man也將再次登場，這位老兄在第一代遊戲結束前曾邀Freeman為他工作。在第二代遊戲裡，我們將發現Freeman已接受該邀約。另外，安全警衛Berney也將回到遊戲裡；在敵人方面，包括從Headcrabs到Harnacles等怪物也會再度危害人間。值得注意的是，Freeman這回多了一位併肩作戰的女戰友－Alyx。她是Freeman殉難同事的女兒，其母也在第一代遊戲的事件中慘遭殺害，Alyx似乎繼承的父親的科學知識與技能

Source引擎可以讓聲音與嘴型配合

在遊戲裡，Alyx可以表現出喜怒、驚恐和不快的表情，並且精準地以即時的方式形成對話中的每一個音節，嘴巴的同步化是建立在音波樣組辨認（wave-pattern recognition）上，而這得歸功於遊戲的Source引擎，它可自動將語音和嘴唇的作動同步搭配在一起，而說不同的語言時，嘴巴的動作也會跟著音節進行，它不僅讓Valve可以輕易地為《戰慄時空2》進行不同語言的地方化，也可提供方便給遊戲的製造者利用該優勢。Source引擎也讓畫面上的角色更細緻且更有感情，以G-Man為例，他的眼睛是根據光輝計算（radiosity calculation）與定位照明（local illumination）而得。另外，角色移動時，影子也會跟著動。另外，《戰慄時空2》的角色也與第一代的角色一樣，[illegible]以極細緻的手法去成形，而動作[illegible]發生。玩家將會發現Alyx看向螢幕時，就好像看著你一樣，她不會呆若木雞般地呈現在那兒。另外，設計[illegible]，玩家也將感覺到遊戲裡的人物[illegible]看的。其中，光G-Man的臉上就[illegible]，這使得他的表情可以栩栩如生。

聲音與嘴型配合得天衣無縫



怪物肆虐 City 17

《戰慄時空2》遊戲裡的怪物也是精雕細琢。舊有的怪物如蟹形怪狀的Headcrabs和Harnacles將以更細緻、平滑和光亮的皮膚和玩家見面，而且身形看起來更自然。除了曾出現在第一代遊戲裡的怪物外，目前透露的新怪物包括巨型昆蟲樣子的生物，其長相有些像電影「星艦戰將」(Starship Troopers)裡的Klendathu蟲。另外還有一種長的像跳蚤，被稱作Strider的怪物，牠用三條細長的腿在City 17裡橫行無阻。此外還有一種叫做lumbering的怪物，牠是穿著重型護甲的異形部隊。當然啦，遊戲裡如果沒有對抗異形的軍事武力，那麼就不能叫作《戰慄時空》類型的遊戲，因此，在遊戲裡玩家還可以看到很多穿著重型護甲的士兵。在Valve向外界展示的《戰慄時空2》影片當中，[illegible]士兵在一所監獄設施裡，正和蜂湧而至的[illegible]，[illegible]隨處可見，讓人覺得遊戲將是精采可期。



Strider用三條細長的腿在City 17橫行

優異的AI與物理效果

[illegible]《戰慄時空》的玩家，無不[illegible]的[illegible]秩序和效率。士兵可[illegible]，他們[illegible]用非常熟練的技巧，以[illegible]在第二代裡的AI則更精進，[illegible]繼續追殺。怪物[illegible]有一個劇情是這樣[illegible]Freeman[illegible]追殺，他逃到走道旁[illegible]間並關上門，接著躲[illegible]去，希望敵人無法查覺[illegible]當然啦，英雄的命運總[illegible]的，此時有一隻手臂[illegible]，接著一支有如攝影機[illegible]使得[illegible]，後果可想而知。

除了AI之外，遊戲的[illegible]，無論是物體或角色本身都能顯現物理效果。[illegible]，在遊戲裡有一個木乃伊向主角投擲桶子，桶子不斷[illegible]停止，整個過程十分真實。另外，物體在浮力的表現上也十分真實，有些東西會飄[illegible]，被殺死的角色會無生命地攤倒在地；而木乃伊[illegible]被槍枝擊中的話，玩家可以看到牠身體被轟了[illegible]，接著慢慢地倒地。值得一提的是遊戲的街頭打鬥，在街[illegible]戰場上，除了子彈滿天飛外，在爆炸後還會響起汽車警報器的聲音，[illegible]滿天四散呢！經過改良的物理引擎，不僅讓《戰慄時空2》更具說服力，而且還有助於提升遊戲的[illegible]。例如，遊戲裡有一支起拔鉗被丟進一個活塞驅動的機器裡，當拔鉗卡在裡面時，機器會因而停，藉此考驗玩家解[illegible]！

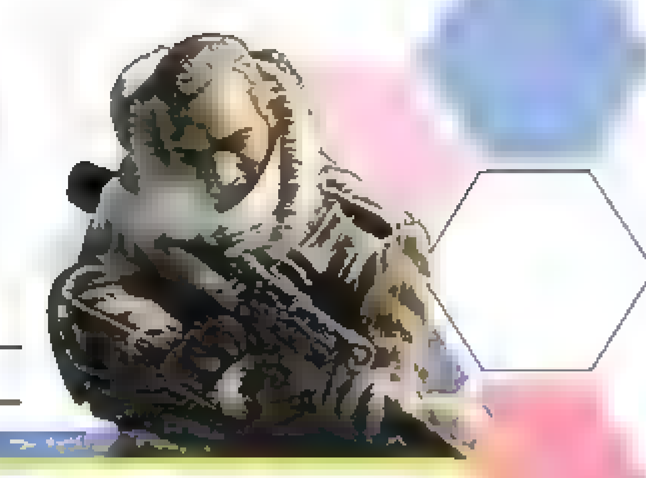
Source引擎讓物理效果更逼真





Commandos 3：Destination Berlin

魔鬼戰將3 柏林末日





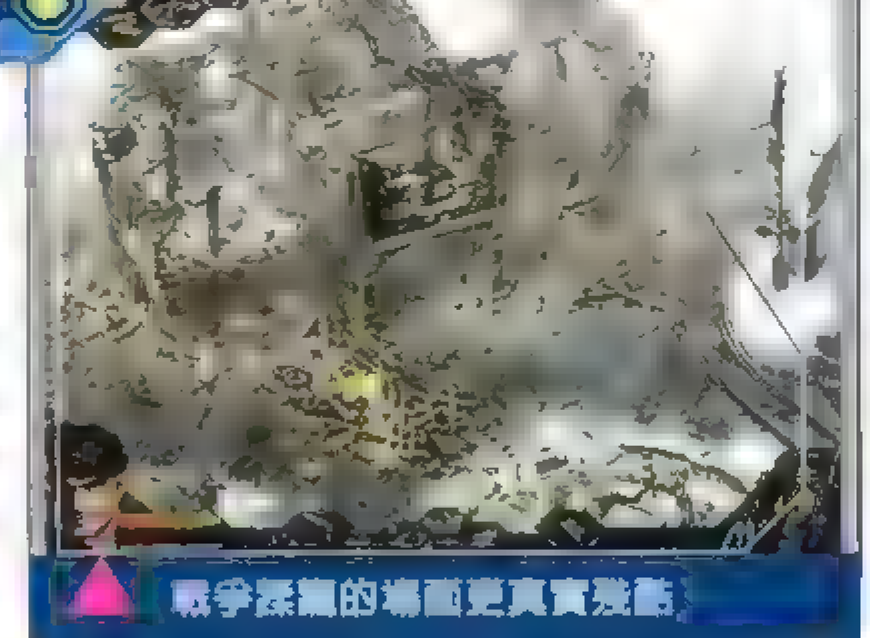
研究製造所：Pyro Studios　販賣流通所：未定
遊戲類型：策略遊戲　科技需求：未定

預定推出日
年
9月

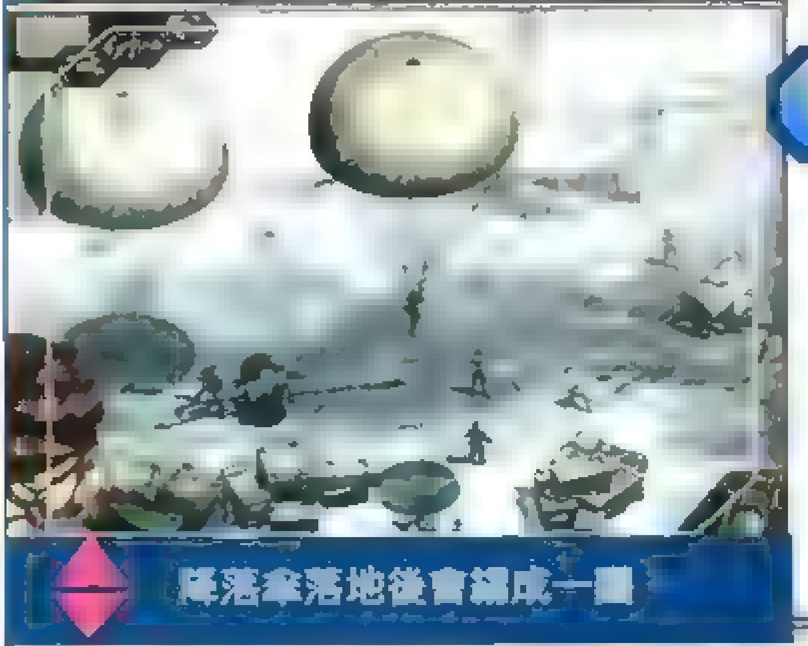
《魔鬼戰將》系列是一個口碑極佳的即時戰術遊戲，它讓玩家在敵境指揮一支精英特種部隊。遊戲的戰場從法國海岸至第三帝國的心臟地帶，玩家要指揮你的游擊隊戰士，在地面或海上進行快速的攻擊行動，滲透殺機四伏的敵境，並以突擊行動阻撓德國戰爭機器的前進。玩家或許不知道，雖然《魔鬼戰將2》在2001年便上市，但Pyro Studios已花了將近2年多的時間在新一代《魔鬼戰將3：柏林末日》(Commandos 3：Destination Berlin)的設計上，其中還有一組人馬負責引擎的升級工作。據了解，設計團隊的成員有75％是來自《魔鬼戰將2》，遊戲引擎有60％是新設計。

繼續堅持採取戰略類型

雖然《魔鬼戰將3》有優異的3D引擎，但它絕不是一套第一人稱3D射擊遊戲。Pyro認為市面上已有太多且品質優良的第一人稱3D射擊遊戲，例如《鐵血勳章》(Medal of Honour，暫譯)和《重返德軍總部》，以及未來將上市的《毀滅戰士3》和《戰慄時空2》，因此《魔鬼戰將3》仍堅持走獨特風格的策略遊戲(strategy game)路線，但由於3D引擎性能的提升，玩家將對遊戲更刮目相看。第一代《魔鬼戰將》的遊戲設計有些問題，但大多數的問題在第二代中都已解決。但從各方面來看，《魔鬼戰將》系列是一個相當好的遊戲，而第二代遊戲裡被困難的關卡更是讓核心玩家大呼過癮，那些在遊戲中過關斬將的玩家，對遊戲無不津津樂道，並稱讚視覺效果十分優美，沒有人會認為它是變態的設計。



戰爭殘酷的場面更真實殘酷

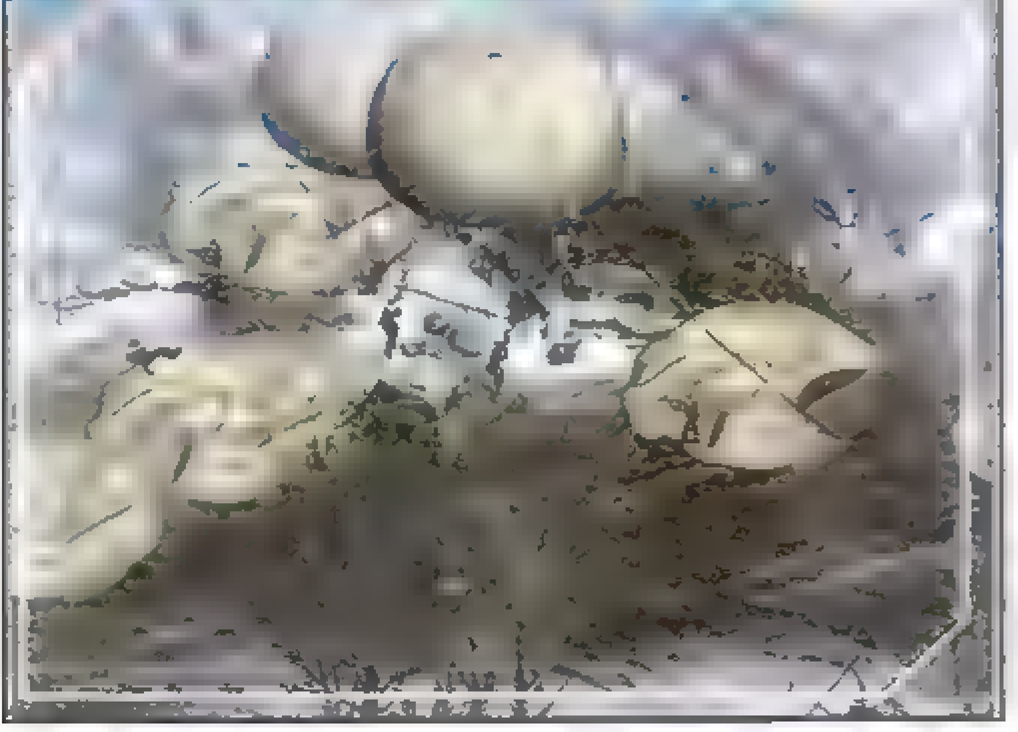


降落傘落地後會縮成一團

引擎的性能再次提升

《魔鬼戰將3》的所有角色和車輛都是以完全3D呈現，並且加入了新的動畫、光源和物理系統，過場畫面更精彩，爆炸和氣候效果也堪稱一流。這些效果可以在遊戲進行中的火車、飛船和空中攻擊等行動中體驗到。一般認為《魔鬼戰將》系列的圖形品質可以做為許多遊戲開發人員的標準，但Pyro的設計人員並不以此自滿，他們希望能對第三代遊戲做更進一步的改良，創造更優美和細緻的視覺效果。在《魔鬼戰將3》中經升級的3D圖形不僅讓遊戲更具互動性，而且創造了更具震撼的畫面效果。

遊戲的內容從兩種方向開發，首先，突擊隊員的彈藥庫已擴充到可包括更多具侵略性的武器，讓玩家的團隊作戰更具攻擊性，以對抗源源不絕的德軍部隊，其次遊戲的步調也有了變化。鑑於第二代遊戲有時要“吹毛求疵”的地步才能達成任務，因此，光是一個關卡可能就得花玩家數小時的時間。反觀《魔鬼戰將3》的遊戲設計將較注重「以完成分散在各地區上的小任務，進而達成長期的大目標」，因此任務的內容更多樣化，我們可以發現包括滲透、狙擊、突襲及計時性任務等等都在設計之內。



可自由旋轉畫面的3D成像

從目前已公佈的畫面來看，遊戲是相當華麗壯觀的而且比第一代遊戲更加細膩。假如，玩家沒有榮幸能玩到《魔鬼戰將2》的話，在第三代遊戲中你將體驗到遊戲裡的環境是多麼地鬼斧神工。遊戲畫面有2D和3D，建築物的室內環境是3D一體成像，但戶外地圖是2D等大距離的方式來呈現環境。另外，由於遊戲運用了灼亮的分子效果與令人驚艷的色彩，爆炸效果更會驚心動魄。值得一提的是，玩家還可以在遊戲中看到傘兵部隊從天而降，落地後降落傘還會攤成一團，讓人不覺莞爾。在遊戲中，一旦玩家進入建築物內，將觀看事物的方式將會不一樣。如前所述，室內環境是完全以3D的方式呈現，玩家可以自由地旋轉畫面，室內的佈置與戶外環境是雖然是截然不同的感覺，但整個畫面都非常細緻。如果玩家進入建築物後不知道要幹啥，你可以先四處逛逛，雖然介面和第一代遊戲有些微的不同，但玩家進行瀏覽的作動是更方便的。你所經驗的某些任務是不需要警覺，因為你進行激烈戰鬥的機會比進行滲透的情况還多，在這些行動中，你會有友軍來助戰，他們甚至被佈署在戰略地點上。


室內環境以3D呈現

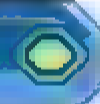


遊戲將體會二次世界大戰的種種


玩家可以駕駛車輛，車輛也可以被摧毀



緊張刺激的關卡挑戰

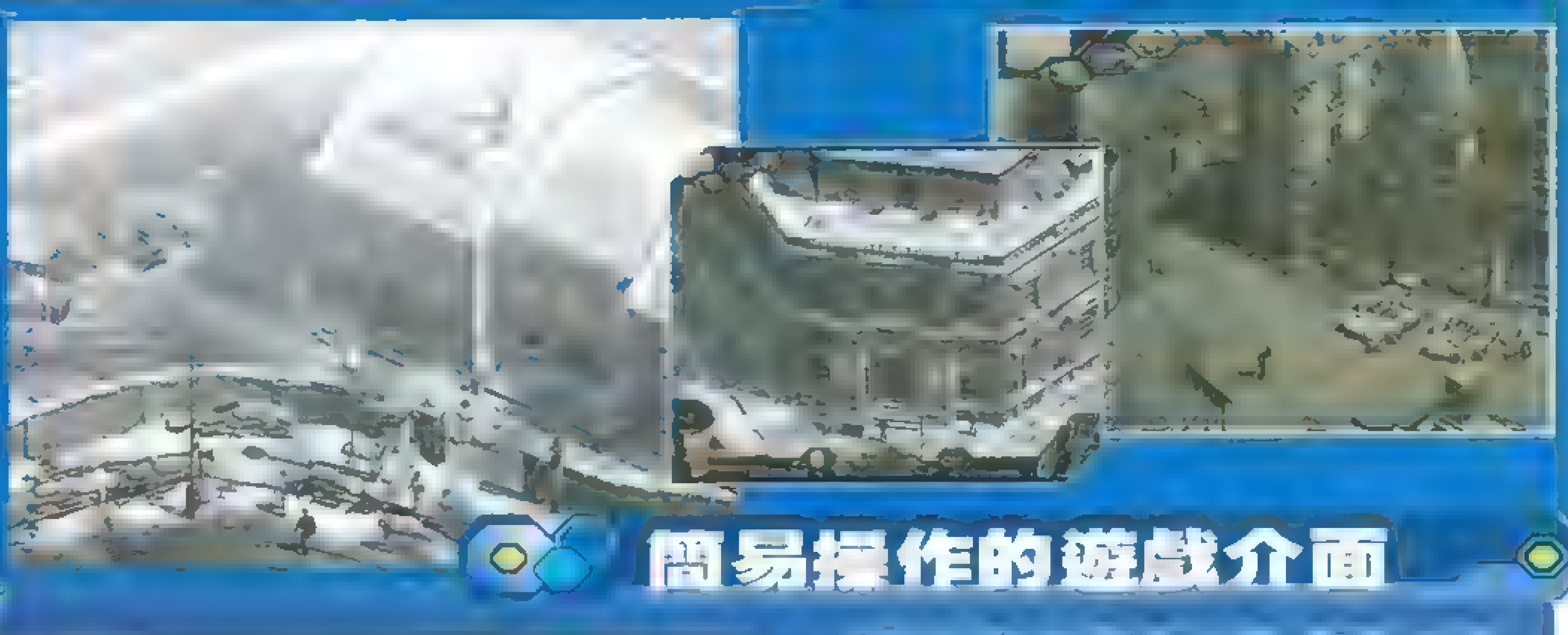


玩家在第一項任務中便可以體驗[illegible]，而且戰爭的設計更加激烈。在這一關中，玩家[illegible]在城市廣場裡伺機射殺盟軍的狙擊手[illegible]在他射殺達16位士兵前找到他，[illegible]務，任務將失敗，所以，你的動[illegible]，Pyro希望在某些地區加快遊戲步調，設計[illegible]迫切解決問題的要求下，玩家[illegible]哈海灘登陸戰為例，遊戲以眾[illegible]開。幾秒後，不可避免的悲劇發生了，[illegible]擊中，但載著突擊隊[illegible]著上岸的盟軍有些逃過一劫，有些則慘遭擊斃。

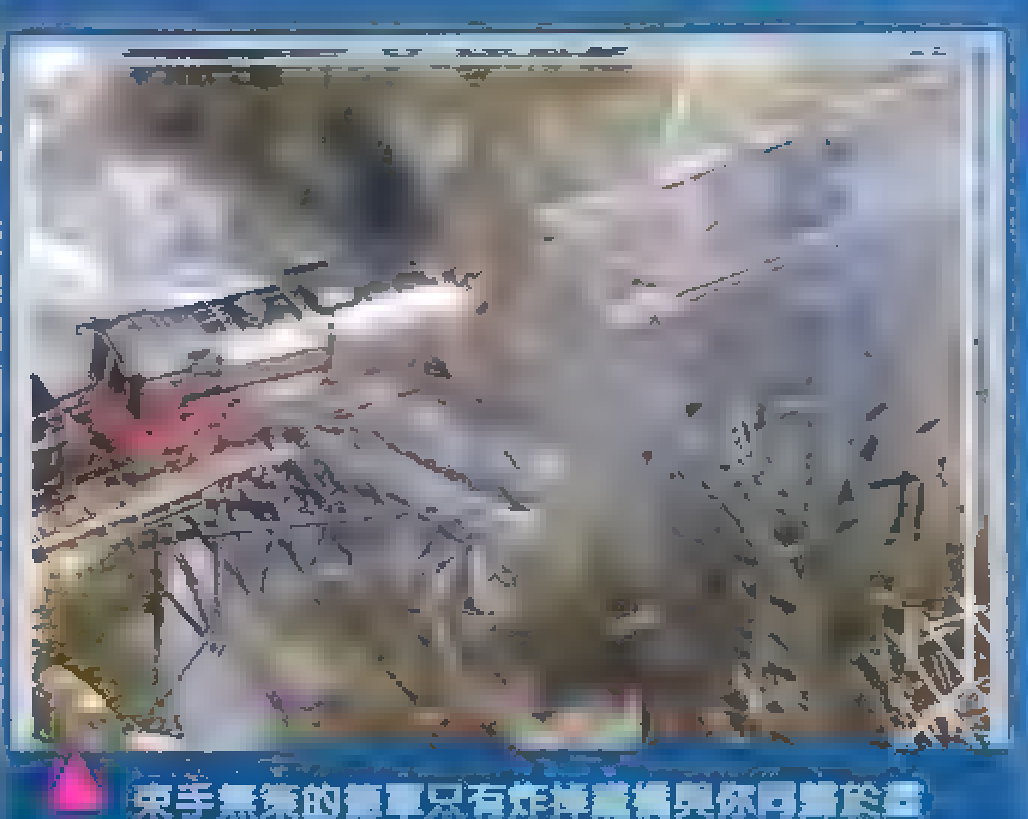
另外，從Pyro[illegible]看，其中還有[illegible]玩家必須阻止德軍[illegible]林[illegible]時，你必須[illegible]偷偷地進入火車，甚至在此任[illegible]員必須跟著動，在急駛的火車頂上[illegible]殺死留在火車上的德軍。最後，[illegible]便決定炸掉架在峽谷河流上的鐵橋，讓火車掉[illegible]

[illegible]要求玩家要佔領某城鎮[illegible]段相當的時間，[illegible]擊[illegible]敵軍的護衛隊。從這些片段任務可以看[illegible]


阻止法國藝術品被德軍掠奪



簡易操作的遊戲介面


束手無策的德軍只有炸掉鐵橋與你同歸於盡

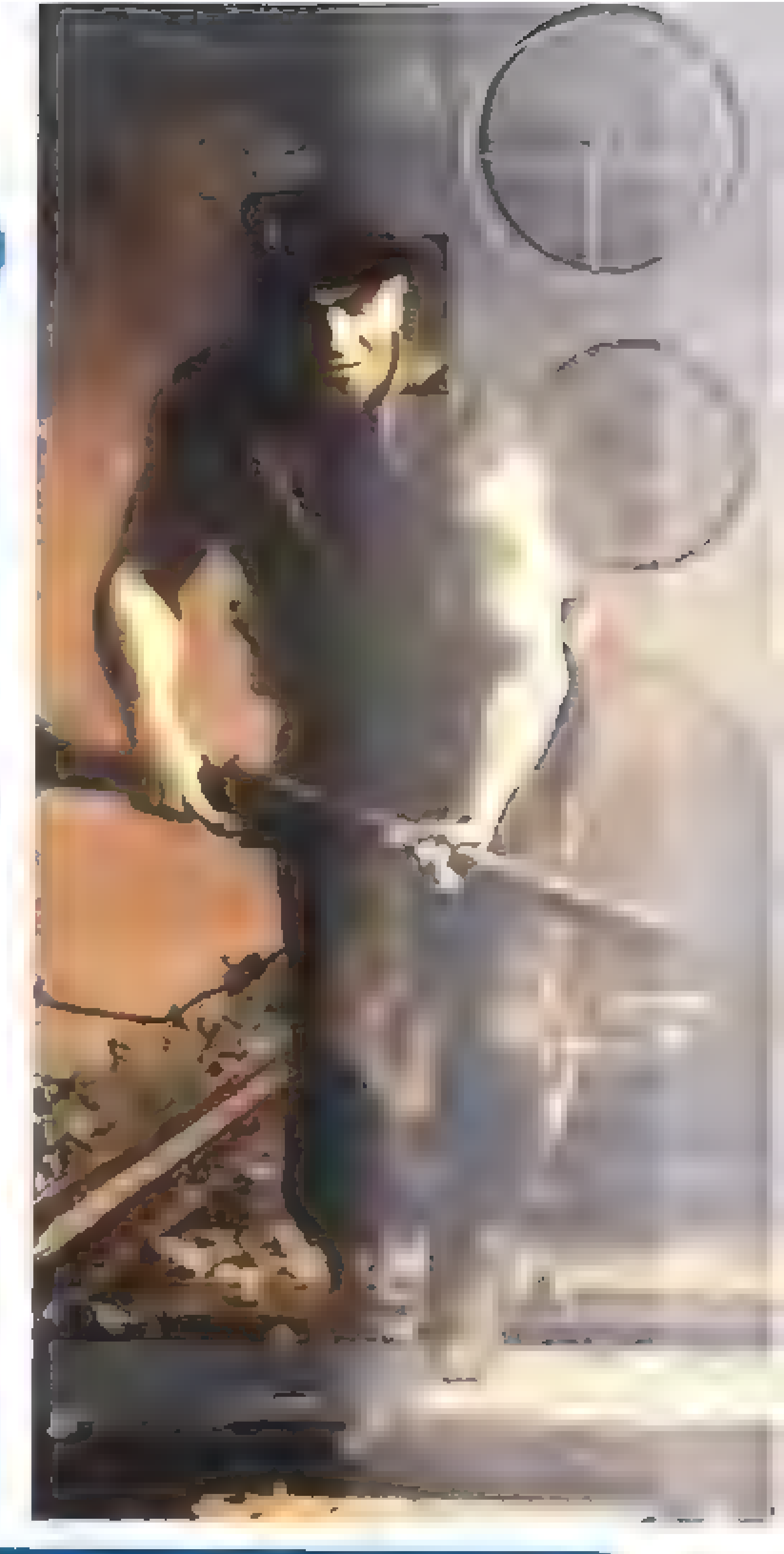
[illegible]

任務的深層思考滿足[illegible]老玩家

據了解，新的控制介面和《終極動員令：將軍》（Command & Conquer Generals）有些類似，主要是把整個介面移至螢幕底部，而不是讓原先放在右邊讓玩家觀看更多戰場實況的那種設計。對資深玩家而言，在教學性任務將讓你喚起對《魔鬼戰將》系列遊戲的記憶。就第一代遊戲來說，基本上，它是一個必須小心翼翼操作和遊戲時效性緊湊的遊戲，但在《魔鬼戰將3》裡，它讓玩家在採取行動完成某些任務之前，更需要精心計算。在遊戲的十八項任務裡，充滿了解謎和對任務的深層思考，絕對讓你對第二代遊戲感到滿意。



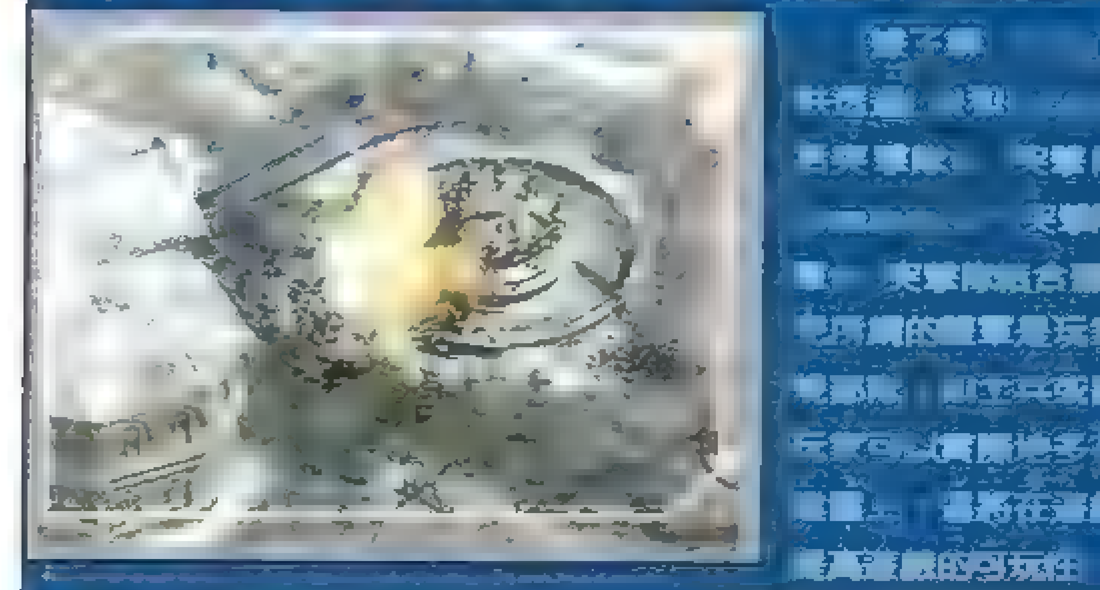
遊戲中將有任務安排在火車車頂上奔走



敵人的AI大幅改進

遊戲中讓玩家殺的敵人包括一些無情的[illegible]士兵、步兵、攻擊騎兵、以及某些戰力強大的"頭目"（level bosses），例如：藏伏在戰場上的[illegible]狙擊手。在AI的設計上，友軍的人工智慧似乎仍只是一種"我只要跟隨命令的類型"，但敵軍的AI則複雜許多。每一次，當玩家進行秘密行動，卻不慎引起騷動後，甚至連遠距離的敵人都可以察覺你的行動，並且開始反應。舉例來說，當突擊隊員偷偷進入敵境並投擲手榴彈造成爆炸，在視野範圍內的敵人以及聽到爆炸聲者，將會[illegible]者。因為他們有這樣的sense，所以玩家必須[illegible]突擊隊的腳跡，讓他們在各類型的任務中能順利[illegible]。另外，由於敵軍的AI並非每個單位都相同，他們會因單位類型不同，有些會比其它單位反應更聰明和作出更有戰術性的反應。因此，玩家必須了解各種不同的士兵AI，進而採取相對應的行動和計劃。

提供許多有趣的多人模式



除了標準[illegible]遊戲在《魔鬼戰將3》中提供[illegible]模式[illegible]突擊隊[illegible]突擊隊結合[illegible]突擊隊結合[illegible]以及[illegible]是玩家在[illegible]遊戲[illegible]在[illegible]玩家[illegible]在不同[illegible]將在[illegible]遊戲的可玩性

[illegible]



爆破畫面處理得不錯



軒轅劍
online
最有人情味的中國網路遊戲、最多樣化的職業角色選擇。
全新改版上市！
結伴同行 逍遙自在
各大便利超商、3C賣場、連鎖書局、經銷門市均有出售
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



大宇魔力寶貝專用卡



魔力專用點卡200點
每張200元，首批
外加虛擬寶物一份

魔力專用點卡350點
每張350元，包月剛剛好

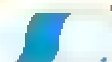
不論你想怎麼玩、怎麼買都方便好用的專用點數卡

魔力專用包月點卡全家獨賣！

本卡只適用於魔力寶貝網路遊戲



SQUARE ENIX.



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC





深遂幻想、お誕生日おめでとう。
Ver2.5 生日快樂新手包
発売中！
深遂幻想
Depth Fantasia
—— 黃昏の王国 ——
為了慶祝深遂幻想在台上市一週年，特別推出繼【黃昏的王國】之後的最大更新版本Ver2.5，並配合
「深遂幻想之城」、「不思議之石」、「公會合併功能」等重大更新，讓新手老手同樂、共度深遂的週歲生日！
NT$ 199
SQUARE ENIX.
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
©2001-2003 HEADLOCK Inc./CommunityEngine inc./ SQUARE ENIX CO., LTD. All rights Reserved.
©2001-2003 SQUARE ENIX CO., LTD/SOFTSTAR



仙劍奇俠傳
三
大宇資訊股份有限公司


雷射超人3
HOODLUM HAVOC
最受歡迎的搞笑英雄
三度出擊！
以搞怪破關卡 用可愛決勝負
●全新絕招強化裝甲
特殊絕招頭髮螺旋漿與強力旋風拳
再搭配「五種全新強化裝甲」讓你耳目一新！
●卡通效果視覺享受
專業動畫師創造全3D獨特卡通效果將視覺樂趣發揚光大！
●遊戲關卡創新多變
高速滑板、飛行火箭、球鞋賽車、水上飛躍等關卡
遊戲絕非一成不變！
英特衛多媒體
INTERWISE
Ubi Soft

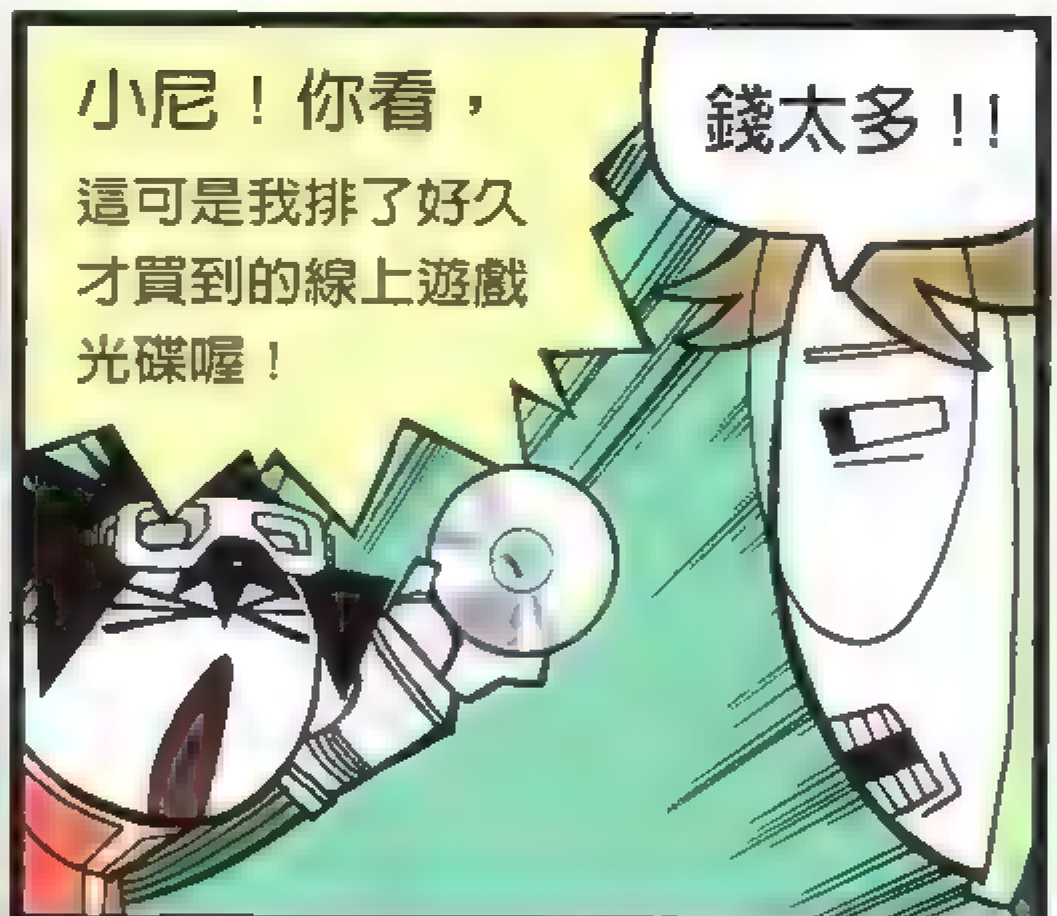


天王
Tian
一·刀·绝·灭
KINGSOFT
金山软件股份公司
英特衛多媒體
INTERWISE
All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

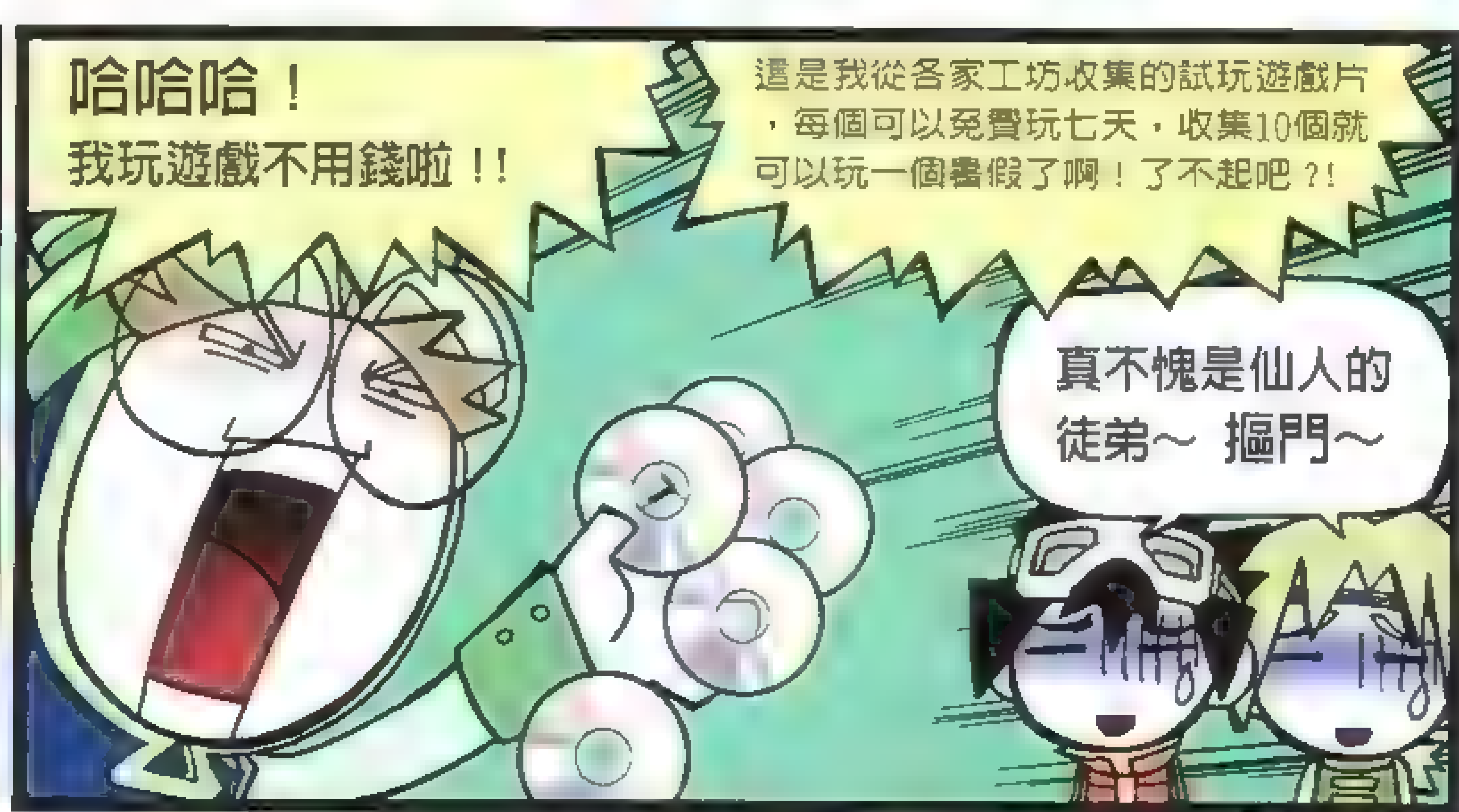

遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


小尼！你看，
這款單機遊戲
只要199元耶！
浪費錢！！


小尼！你看，
這可是我排了好久
才買到的線上遊戲
光碟喔！
錢太多！！


喂！小尼，難道你暑假都不玩遊戲嗎？
呵呵～


哈哈哈！
我玩遊戲不用錢啦！！
這是我從各家工坊收集的試玩遊戲片，每個可以免費玩七天，收集10個就可以玩一個暑假了啊！了不起吧？！
真不愧是仙人的徒弟～ 摳門～

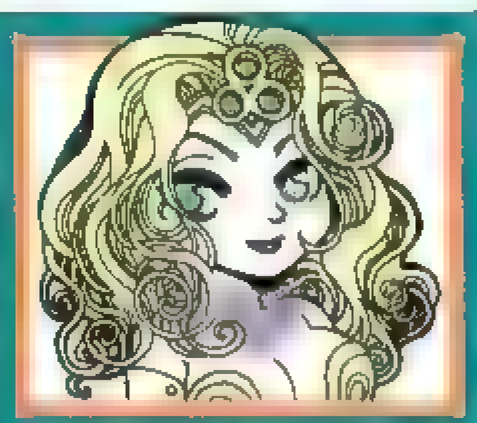
奇蹟餐廳



預定推出日



＊研究製造所 Enlight　＊遊戲類型 模擬經營　＊販賣流通所 光譜資訊　＊科技需求：PII-500、128MB



製作「金錢帝國」(Capitalism)與「七大王朝」(Seven Kingdoms)等經典策略遊戲系列的首席華裔設計師Trevor Chan，繼「模擬飯店」(Hotel Giant)的成功後，這次領導Enlight Software團隊精心打造這款各大電玩網站評為「勞斯萊斯」級的模擬遊戲－《奇蹟餐廳》，相信將會是一款讓喜愛開餐廳的玩家們欣喜若狂的遊戲喔！

結合策略經營與角色扮演

遊戲中，玩家扮演的是一位剛從廚藝學校畢業，對美食充滿無限憧憬與抱負的青年亞曼德，在他前往拜訪經營餐廳數十年的叔叔時，發現叔叔因為厭倦了惡意的競爭手段，決定退出餐飲界，並決定將餐廳交給亞曼德重新整頓再出發，亞曼德能善用叔叔留給他的餐廳作為實現理想的根據地嗎？身為餐廳的管理者，除了餐廳座落地點的挑選、裝潢佈置、菜單設計與菜餚價格的訂定、員工的僱用與訓練之外，隨著故事的進行還會遇見各國廚藝大師，有機會更可以向他們習得烹飪的秘訣，同時，參加世界各國舉辦的美食競賽更可以為餐廳打響知名度、吸引各地的顧客前來光顧。







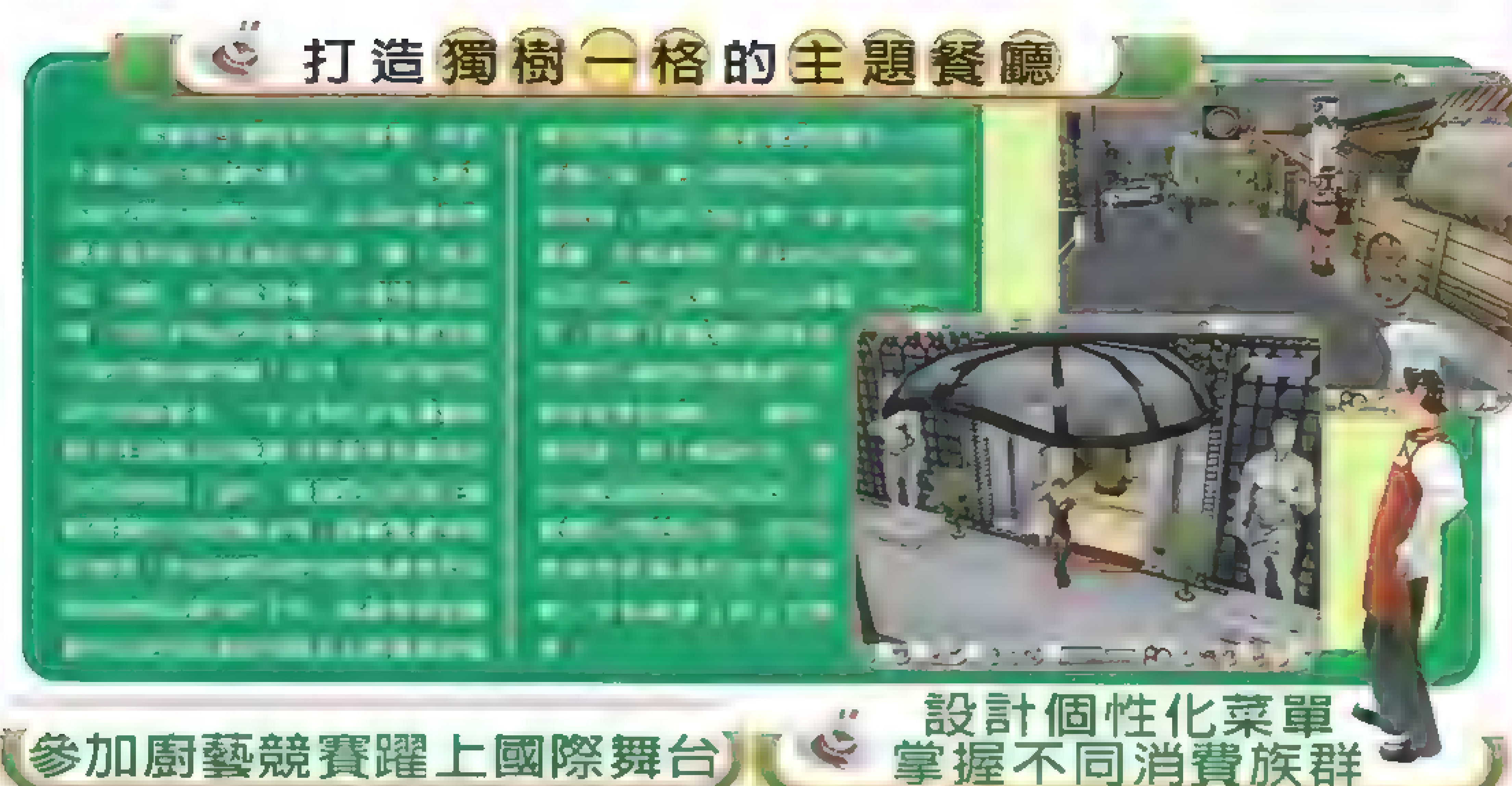
配合餐廳主題聘請專業廚師



餐廳的服務品質是顧客相當重視的一個環節，因此僱用態度良好的服務生與接待員是相當重要的，廚師的挑選也是一大課題，每一位廚師都有屬於自己的廚藝技能與拿手好菜，越專業的廚師通常會越專精於某一國的美食，你必須配合你的餐廳主題來挑選適合的廚師，否則一位精通法式美食的名廚在你的美式牛排館將毫無用武之地！最特別的是，你可以有計畫地栽培你手下的廚師，當他們的經驗與技能符合參賽標準時，可指派他們前往參加各國的廚藝競賽，在參賽過程中，他們的烹飪技能與專業能力，比如烹飪專注度、烹飪精準度與烹飪組織能力等，都會隨之提升，如果他們表現優異贏得獎項，還有機會可以得到世界名廚的賞識，被贈予意外的小禮物，當然，你的餐廳也會隨著廚師的優秀表現而跟著聲名大噪喔！



打造獨樹一格的主題餐廳



參加廚藝競賽躍上國際舞台

競爭是任何經營管理所必須面臨的考驗，為了推銷自己的餐廳，玩家可以藉由媒體的操作達成廣告效果，這些媒體包括報紙、電視、和廣播，不同的媒體在收費與成效上也各有不同，藉由廣告經費的投入，提高餐廳能見度是與同業之間競爭的手段之一。除了透過媒體廣告來提升餐廳知名度之外，另一個有效的方式是參加在各城市與世界各國舉辦的各項廚藝大賽。遊戲中提供多達40種競賽與選拔賽，讓你辛苦栽培的廚師們有機會與世界各地的名廚一比高下，每場競賽都有不同的規則與競賽項目，當你派去參加比賽的廚師得到優異的成績時，他本身的廚藝技能便會跟著提昇，而你的餐廳也會跟著沾光，進而躍上國際舞台，讓更多的人知道你的餐廳喔！

設計個性化菜單 掌握不同消費族群

要讓顧客對你的餐廳留下好印象，設計良好的菜單與色香味俱全的可口菜餚比吸引人的裝潢佈置更實際。遊戲中針對菜單的設計提供相當個性化的微調功能，封面、樣式、字體字形任你調整，你可以從內含超過160道各國美食菜餚的資料庫中挑選你希望提供給顧客的早餐、開胃菜、主菜、湯品與點心，每一道菜餚都由製作小組精心考察各國美食餐廳最受歡迎的菜餚食譜收錄而成，即使是美食專家也無從挑剔^^。

挑選好菜單上提供的菜餚之後，你必須決定使用的食材品質，由於每一道菜餚所需食材種類及數量都各不相同，初期你可能為了節省購買食材的成本而打算限制菜單上供應的菜餚數量，如此一來可以減少所需購買的食材種類，同時節省成本花費，不過你會發現，顧客很快地會對你餐廳提供的菜色感到厭倦喔！這些決定都將影響到顧客對你餐廳的評價與觀感，該如何兼顧利潤與顧客的感受，完全操之在你！「奇蹟餐廳」允許你自行決定如何經營一家成功的餐廳，是要走大眾路線還是高檔路線，各有各的玩法與趣味。



秋之回憶2





預定推出日 7月

＊研究製造所：KID　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：戀愛冒險　＊科技需求：P2 233、64MB

《秋之回憶2》內收錄了所有角色的CG集冊，只要國民們在品嚐完每一位女主角的愛戀後，遊戲就會開放2張角色手稿CG供國民觀賞。而且在遊戲中還增加了多達19個的附加劇本及多達30首的遊戲音樂，讓每一個劇本都有不同的視野及主題，想體驗配角中森翔太暗戀的苦澀，或是巴乃失去摯愛的痛楚嗎！國民們可千萬不能錯過精彩無比的附加劇本哦！^^

出乎意料的劇情走向

秋之回憶2的故事跳脫1代背景，將舞台搬到了『櫻峰町』，時間是在炎夏的8月，但劇本作者為了開一個小玩笑，竟然將一代主角－三上智也，安排了一個小角色，那就是…稻穗信的狗？喔喔…原來是稻穗信突然休學，還來不及跟好朋友智也道別，為了一解相思，幫撿到的流浪狗取了「TOMOYA」的名字（發音跟三上智也一樣）。而主角伊波健，則每天勤勞的為稻穗信帶TOMOYA散步，…這這這…還真是有趣的故事延續方式！！掛在窗邊的晴天娃娃，代表了白河螢（主角伊波健的女朋友）自始至終的心意，但是…莫名的猜忌與誤會，以及陸續出現有趣、柔弱、神秘的女孩，更讓彼此漸行漸遠，在他的心中，究竟誰才能填補這段獨一無二的回憶？《秋之回憶2》是否甜美？還是感傷？就需玩家來實現。



日本DC銷售第一的美少女戀愛模擬遊戲

60萬字劇本搭配悅耳的聲優

故事共有6位女主角及三位配角，所以場景、聲優及劇本都是戀愛冒險遊戲前所未有的大陣容，透過主角重要的生活行程，像是：上學、打工、租屋…甚至是吃飯，都可以認識到不同的女孩，當然…跟女孩們的互動，以白河螢（也就是主角的女朋友為中心）（因為要互相搶時間算^^|||）。因為各個角色之間，除了各自跟女主角有不同的情誼關係（像是：姊妹、朋友、學姊…等）之外，其他就互相找不到共同點，所以60萬字的劇本集合了6位各自不同的故事背景，不管是突然變成主人給寄居、有著一段不堪童年歲月的南燕，還是想起被爸媽拋棄的痛楚、而無法過完巨慘的遭遇，劇本不僅成功營造女孩的獨特性格，在揭開回憶，培養莫名的情愫後，親情、友誼、戀情間的抉擇，劇本的細膩描繪，更能深刻體驗她們之間難捨難分、無所適從的戀愛之路。為了更生動表現出這段回憶的甜與澀，多分支系統的設計，讓玩家逐漸融入伊波健的視野，並逐步踏入作家辛苦經營的戀愛陷阱。





造型可愛的角色人物



南燕　Minami Tsubame

CV： 池澤春菜／Ikezawa Haruna
（曾擔任鍊金術士瑪莉聲優）

年齡： 23歲

星座： 雙子座

某天，搬到健公寓隔壁的不可思議女性。搬來的理由不明，最初給人一種冷冰冰的感覺，但事實上卻是一個極富個性的角色，冷靜的外表之下隱含著的獨特氣質足以吸引所有人。擔任健就讀學校所舉辦暑期講習的臨時代課老師，個性冷淡自傲、粗枝大葉，總是帶著一種慵懶的氣質，而且…莫名的喜歡惡搞^^。



[illegible]

CV： 池澤春菜
／Chiba Saeko
（偶像歌手）

年齡：17歲
星座：處女座

　　濱咲學園的三年級生，參加游泳社。雖然是健的同班同學，但兩人從來沒有密切接觸過，平常連話都很少講到。而且不單是健，與別的男生也都差不多，似乎是個很討厭男生的人？身為女孩子，雖然說話很強、但個性其實很溫柔，在一二年級特別受到歡迎。別看她身材平平，可是擁有一次可以吃掉2萬日幣餐點的胃。



相摩希

CV： 南里侑香
／Nanri Yuuka

年齡：17歲
星座：牡羊座

　　[illegible]得不可開交了吧！」澄空學園的二年級生，[illegible] 是健打工的同事，有著令人吃驚的忙碌生活。個性有些浮躁，常常做錯事情。平常做什[illegible]，常常導致意外事故，不過總能打起精神再度挑戰，是個很有毅力的女孩。然而[illegible]是希，還有另一個人喔！



舞方香菜

CV： 松來未祐
／Matsuki Miyu

　　喜歡的東西－鷹乃學姐、討厭的東西－接近鷹乃學姐的男生！這個就應該叫做「應援團」了，是個非常崇拜鷹乃的低年級學生，也參加游泳社，敵視一切接近鷹乃的男生，為了學姊的幸福，可是會做出意想不到的事情！



[illegible]

CV： 間島淳司
／Majima Junji

　　[illegible]也的好朋友。由於家庭巨變，大學未上的信不得不一個人來到櫻峰町謀求生存。曾經有一段時間相當低沉，但現在[illegible]了當初的開朗。由於環境使然，雖然與健同年，但他已經非常成熟。6月在[illegible]回公寓養，取名叫TOMOYA。目前好像[illegible]個月的房租了。



[illegible]

CV： 福山潤
／Fukuyama Jun

　　[illegible]級生，跟健是無話不談、默契十足的好朋友。原來是足球社的主將。是個蠻有領導能力的傢伙，善於總結和運用眾人的意見和建議，辦事乾淨俐落。雖然偶爾也會失敗，但卻是個不可低估的人物。也是健跟螢之間唯一共同的好朋友。

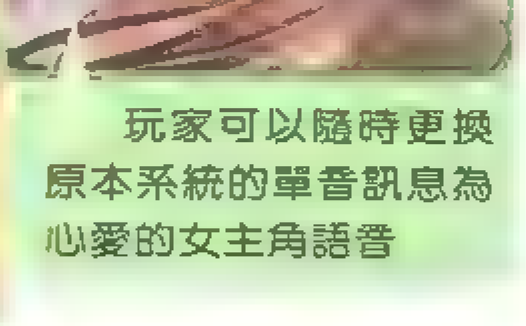


伊波健　Inami Ken

　　[illegible]2 Memories Off 2nd [illegible]園[illegible]年級生[illegible]原本是[illegible]社社員[illegible]，[illegible]將長期調職，決定舉家搬[illegible]，[illegible]在還要轉學實在沒有意義[illegible]，所以才[illegible]人留在[illegible]城[illegible]也在這個名叫朝凪莊的舊公寓，過著一個人[illegible]

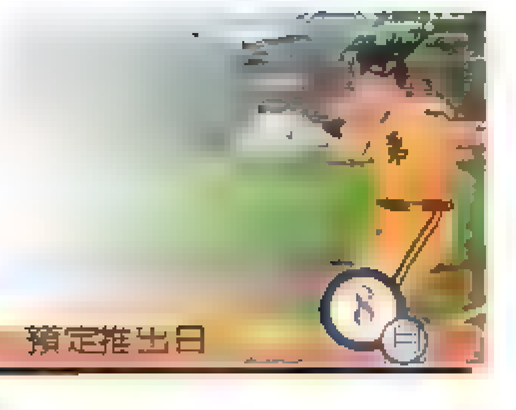


插畫家佐佐木睦美筆下其他未公開的插畫CG，還收錄了有多位聲優的Windows訊息語音



玩家可以隨時更換原本系統的單音訊息為心愛的女主角語音

棒球 Online

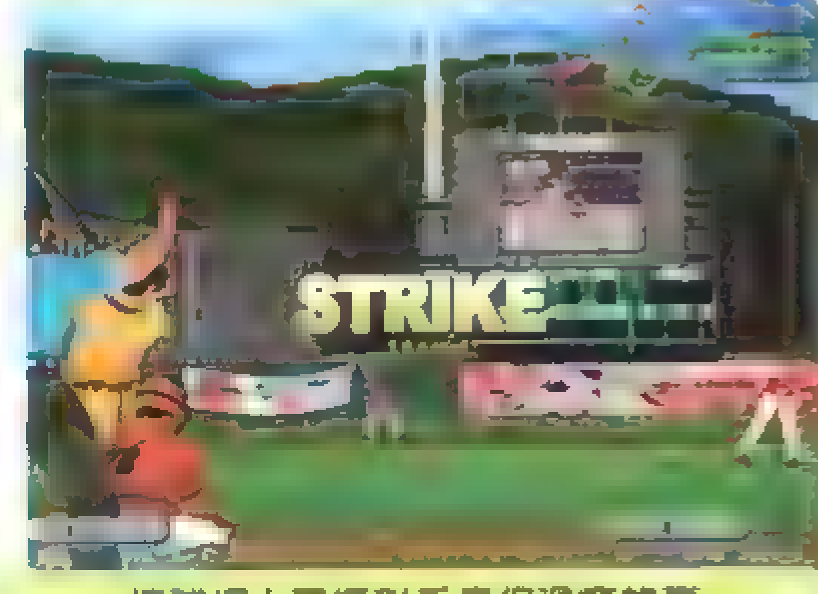


＊研究製造所：東方演算　＊遊戲類型：線上運動角色扮演　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：未定



由國人全程自行開發，並以中華職棒以及現實生活為遊戲內容的線上遊戲《棒球ONLINE》，在經過夙夜匪懈的開發後，據研發人員透露，目前遊戲已經進入內部測試的階段，很多玩家對這款主題明確、風格清新而玩法特殊的國產線上十分好奇，究竟遊戲是如何進行？遊戲裡有哪些吸引人的設定？遊戲開發的程度到什麼階段了？這一連串的問號，今天就由小尼為大家一一解答

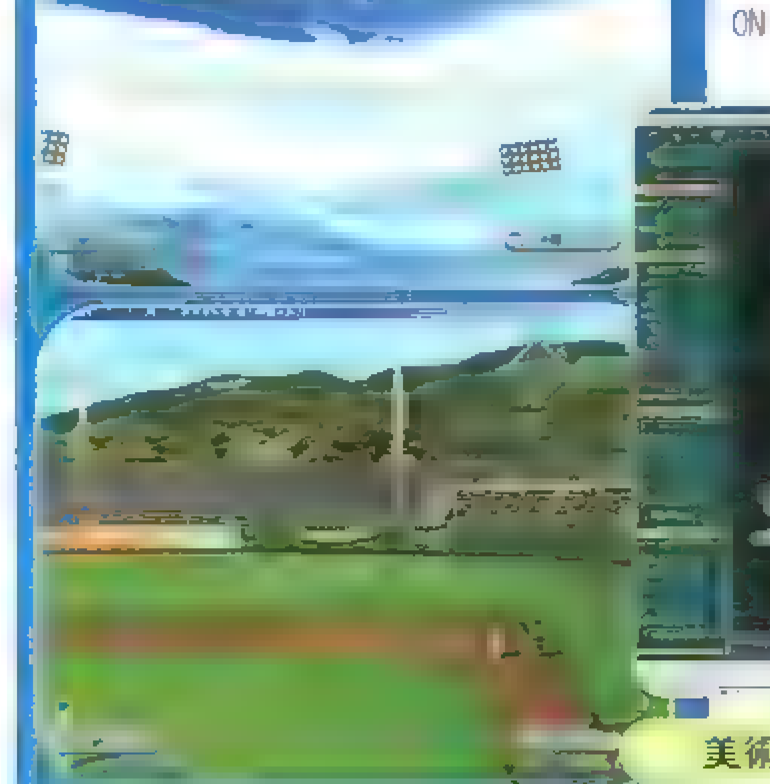
2個不同的遊戲模式的結合

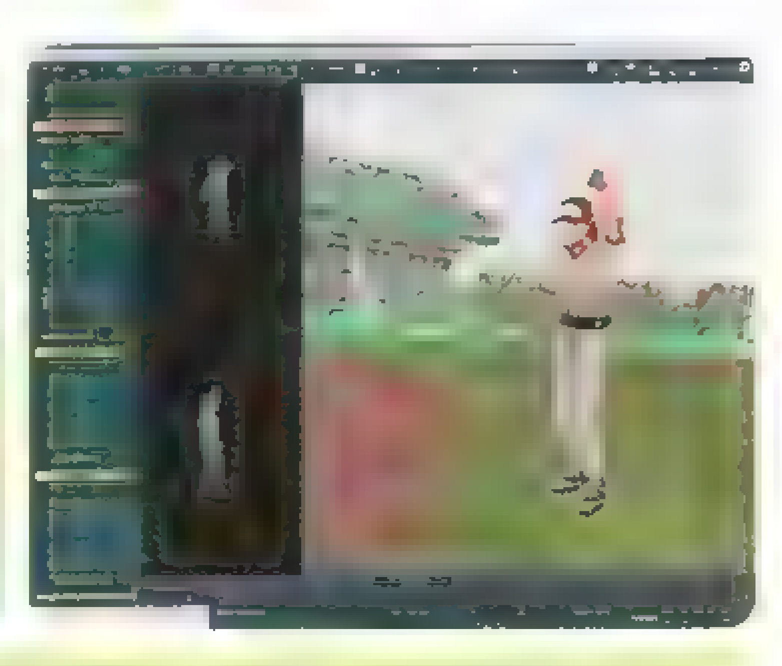


棒球場上三振對手是很過癮的事



眼尖的玩家也許會從之前的報導或圖片裡發覺：「疑？怎麼比賽畫面和平常人物走在地圖上的感覺不一樣啊？」沒錯，據研發人員表示，《棒球ONLINE》遊戲的整體結構由兩個部分組成：第一個部分是現今一般玩家比較熟悉的RPG環境，提供四十五度角平面的地圖讓玩家所扮演的球隊負責人在上面行走活動，台北、台中、嘉義、高雄及台南這五個城市則是第一階段玩家可以選擇的起始點，當玩家在RPG環境中，到各處進行任務碰上了NPC，或是和其他玩家有意來場比賽時，只要確定了開始比賽，畫面就會轉換為寫實的比賽環境，這是遊戲的第二部分，在比賽環境中的場景完全依照目前台灣現有的知名球場作為藍圖來規劃，舉凡台北市立天母棒球場、高雄澄清湖球場……等等，全部都將在遊戲畫面呈現，球迷們現在除了到現場觀看刺激的職棒比賽或是收看轉播以外，還多了一項新鮮的選擇：上線到《棒球ONLINE》來打一場真實的激戰。為了達到真實呈現的效果，研發公司東方演算投注了大量的心血與時間在收集資料、比對以及編選之上，從現場熱鬧滾滾的環境音（球迷加油鼓譟、汽笛、大鼓、球場廣播等等）到場內細微的球員、裁判肢體動作、各種漂亮的守備動作、俐落夠勁的強投豪打，都透過專業的動態捕捉技術來作到擬真的地步；筆者實際上機測試比賽的結果可以用驚豔不已來形容，一些細緻的巧思也被運用到棒球之上，如駭客任務系列電影中的停格運鏡特效，表現在千鈞一髮的快傳封殺以及美技撲接這些間不容髮的瞬間，更是教人大呼過癮！而東方演算表示，目前筆者操作的還只是公司內部的測試版本，在將來推出公開測試的版本上，功能將會更趨完整多樣。

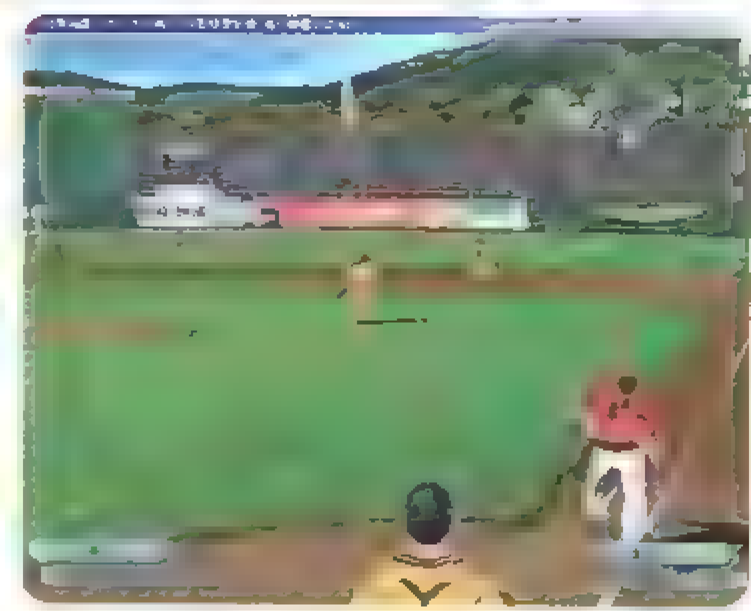




美術工作人員正在為角色模型進行動作的調整，希望可以呈現細膩的動作出

考慮到網路連線的教練模式

「多人連線遊戲不比一般的單機遊戲。公平性是我們製作線上遊戲時的重要指標，而以運動競賽為主題的棒球線上遊戲，則需要更高的公平性。」研發部門的企劃人員這樣解釋著教練模式的由來。「透過教練模式這樣的機制，玩家可以更全面的掌握全隊的行動，用下達作戰指令的方式來給予球員指示，至於球員臨場的實際表現，則取決於平時訓練的成果或球員本身的特殊能力等等。」如此一來，玩家是不是就無法即時操作每位球員了呢？「我們瞭解所有線上遊戲共同存在的問題，那就是網路傳輸必然發生的封包遺失與訊號延遲（LAG）的現象，然而這些問題對於要求準確即時的運動遊戲來說，是非常嚴苛的考驗，這是其一；另外，玩家親自操作球員所衍生的公平性問題也是我們考量採用教練模式的理由之一。」談到這裡，應該漸漸明白了教練模式的必要性。「最後，我們了解棒球運動遊戲的樂趣：即時的投打、球員的即時操作動感都是很重要的，而且應該被保留下來。教練模式的施行並不是要剝奪玩家這些樂趣，而是帶給參與的雙方更深入一層的戰術較量；在每一球的投打處理上，我們都提供了充份的變化性讓玩家選擇，研發部門的同仁們認為，除了讓球員在球場上展現出平時訓練的成果以外，玩家本身對棒球知識的[illegible]、面對場上各種情況的判斷力，[illegible]對每場比賽的勝負產生[illegible]。畢竟不是每個人家裡的電腦都有相同的硬體[illegible]，在[illegible]情況下產生的不[illegible]步性[illegible]時的處理方式，[illegible]產生令人質疑的[illegible]，我們[illegible]要再提出一次重複的論點：公平性是我們製作線上遊戲時的重要指標。當然，我們也鼓勵玩家在遊戲時多多思考，這對於像我這種棒球弹棒遊戲白癡而言，應該是個好消息吧！」企劃人員認真而幽默地解釋了這些種種疑惑。





內野滾地球傳一壘，OUT！！



在比賽模式，任何視點都可以切換

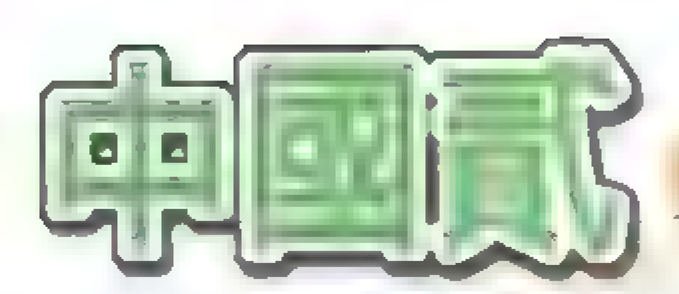
目前的開發進度

我想看到這裡時，應該也和小尼一樣開始期待這款遊戲的正式發行了吧！剛好職棒也已經正要打進熱鬧滾滾的下半球季賽了呢！研發人員謙虛的微笑表示，今天所展示的內部測試版本還有許多需要改善的地方，目前已經將遊戲的兩大結構：RPG環境以及比賽環境逐漸整合起來，企劃人員逐次將遊戲內已經設定完成的劇情、任務、NPC等等元素透過編輯器置入，同時每天進行密集的測試、回報、BUG修正等等工作，希望在開放測試的版本釋出時，帶給所有玩家耳目一新的感受。玩遍了所有泡菜？揍膩了自己的骨頭？還是點滑鼠砍怪砍到手痠了？《棒球ONLINE》值得國內的玩家們共同期待！！

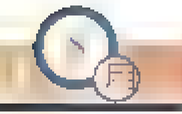


計分版、電視牆都描寫得不錯





中國貳 資料片 聯合國之章



預定推出日 [illegible] 月

＊研究製造所：貳碼網路科技　＊遊戲類型：即時戰略　＊販賣流通所 [illegible]　＊科技需求：PII 300、128MB RAM



在《中國貳－永恆帝國》受廣大玩家歡迎之後，貳碼網路科技繼續推出其資料片，其名稱為《聯合國之章》，除了在一般資料片中常見的新增地圖、新增兵種、新增民族之外，更加入了功能強大的遊戲編輯器，能讓玩家在享受人類歷史演變之餘，還能親身加入設計歷史的行列，只要利用遊戲編輯器的功能，玩家就能在《中國貳》的世界中，創造屬於自己的虛擬歷史策略遊戲！ps.本軟體為《中國貳》的後續資料片，玩家電腦中必須裝有《中國貳－永恆帝國》，否則將無法執行

新增加民族簡介

《中國貳》原本的國家有30國，這次新增了6個國家，都是由玩家票選出來最希望我們新增的國家，目前已經完成的首領圖有n個，分別展示如下。



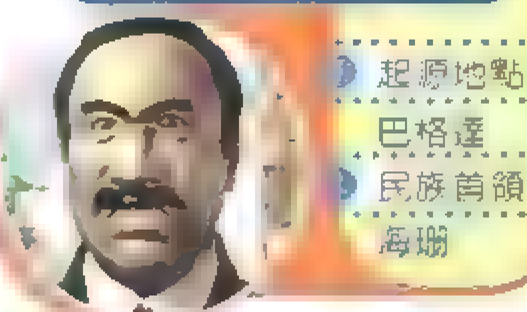
北極圈內生活的愛斯基摩人

起源地點：地倫
[illegible]
民族首領：諾特蘇克
〔原為愛斯基摩族神明之一的暴風神〕



紐西蘭群島的毛利人

起源地點：奧克蘭〔[illegible]地其中之一〕
民族首領：Aotearoa愛提雅亞
〔毛利語意指紐西蘭[illegible]〕



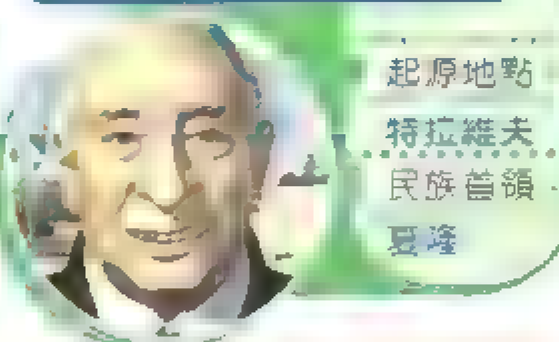
飽受爭議的伊拉克

起源地點：巴格達
民族首領：海珊



戰亂不斷的巴勒斯坦

起源地點：耶路撒冷
民族首領：阿拉法特



猶太民族國家以色列

起源地點：特拉維夫
民族首領：夏隆

回教帝國 鄂圖曼土耳其

起源地點：伊斯坦堡
民族首領：征服者
[illegible]



新增兵種介紹

空降部隊

『空降部隊』是最多玩家來信或留言建議增加的兵種，因此幾乎在開始研發資料片的第一時間，我們就完成空降部隊的兵種設定與動畫設計，空降部隊將可利用運輸機搭載，不需要任何機場設施即能空降至戰區，迅速支援戰場，在研發【尼龍】科技之後即能生產。



正規步兵

許多玩家反映步槍兵與火繩槍兵之間似乎有不小的歷史斷層，因此我們將18到19世紀初軍事革命的產物『正規步兵』加入資料片的設定中，正規步兵將擁有不容小覷的人力，設定在研發出【徵兵制度】科技時出現，並將步槍兵設定改成研發出【尼龍】科技時才出現。

卡賓槍騎兵

人類歷史上的騎兵，一直延續使用到第二次世界大戰，其實配備卡賓槍與馬刀的騎兵在18至19世紀的世界戰場上曾風光一時，所以《中國貳》裡火器騎兵也不能缺席，在資料片中我們設計了『卡賓槍騎兵』，讓騎兵的歷史有一個更完整的模擬，設定在研發出【後膛火槍】科技時出現。人類歷史上的騎兵， 直延續使用到第 次世界大戰，其實配備卡賓槍與馬刀的騎兵在18至19世紀的世界戰場上曾風光一時，所以《中國貳》裡火器騎兵也不能缺席，在資料片中我們設計了『卡賓槍騎兵』，讓騎兵的歷史有 個更完整的模擬，設定在研發出【後膛火槍】科技時出現。



全新的標題主畫面



M109自走砲

這是玩家們極力要求的現代化砲兵兵種，我們以目前廣受各國陸軍採用的「M109自走砲」為藍本，設計這款高機動力與強大火力的現代砲兵，在資料片裡新設計的加大戰術畫面中，搭配任何陸軍部隊使用都能展現其無比的風采，設定在研發出【計算機】科技時出現。

哥薩克騎兵

在近代戰場上聲譽卓著的『哥薩克騎兵』，是我們為蘇維埃共和國設定的特殊兵種，讓俄國這個大陸民族不會在特殊兵種的位置上缺席，雖然哥薩克騎兵的歷史橫跨古今，但為了加深哥薩克騎兵對俄國的影響，我們將他設定在研發出【後膛火槍】科技時出現。

空中加油機

為延長空軍部隊的作戰半徑，我們應玩家的建議推出『空中加油機』兵種，空中加油機並沒有任何武力，設定在研發出【人工智慧】科技時出現。

戰鬥直昇機

『戰鬥直昇機』是現代戰爭不可或缺的高機動性兵種，除了對於裝甲武力有著不可忽視的威脅性之外，可以載運步兵進行跳躍式攻擊也是直昇機在戰略上展現的特點，在資料片中，我們設定在研發出【積體電路】科技時出現

工程車

我們將「工程車」設定為取代勞工群的現代建設兵種，可以以最高的速度建設所有的城外建築，讓玩家可以盡情享受開發大地的成就感，設定在研發出【機器人工程】科技時出現





F-14雄貓戰鬥機

『F-14雄貓戰鬥機』為中國貳－永恆帝國主程式中的遺珠之憾，我們在資料片中決定讓它風光登場，由於F-14雄貓戰鬥機事實上為美國的獨有兵種，因此在特殊兵種的設定上，我們將美國原有的F-16戰鬥機改為各國通用的高級噴射戰鬥機，基本設定上也會有所改變，F-14雄貓戰鬥機設定在研發出【超級電腦】科技時出現。

殺手衛星

資料片設定中的最終極武器，平時隱藏於太空軌道之中，需要時利用太空總署呼叫「殺手衛星」進行定位攻擊，除了可以攔截洲際飛彈與彈道飛彈之外，其對地火力涵蓋範圍為7×7格，亦最具毀滅性，且完全無法抵擋！設定在研發出【殺手衛星】科技時出現，但必須建有NASA太空總署奇觀才能研發殺手衛星科技。

彈道飛彈

可由陸上載具與艦艇機動發射並有射程限制的核子打擊武力，這也是玩家們極力要求的現代兵種，『彈道飛彈』並具有與洲際飛彈相同的破壞力，設定在研發出【阿波羅計畫】科技時出現。

幻象2000戰鬥機

「幻象2000戰鬥機」同樣為中國貳主程式中的遺珠之憾，同樣決定在資料片中讓它現身戰場，我們依國際現況將其設定為法國、印度與中華民國的特殊兵種，設定在研發出【超級電腦】科技時出現。

巡弋飛彈

在現代戰爭中最令人感到的威脅的非核武器，就是巡弋飛彈！巡弋飛彈可以由陸軍以及部分海軍與空軍兵種搭載，讓這些部隊可以距目標一定的距離下進行長距離攻擊，可以讓城市與部隊受到一定程度的損害，但不能完全殲滅部隊，設定在研發出【超級電腦】科技時出現。

王國的興起 Rise of Nations

預定推出日

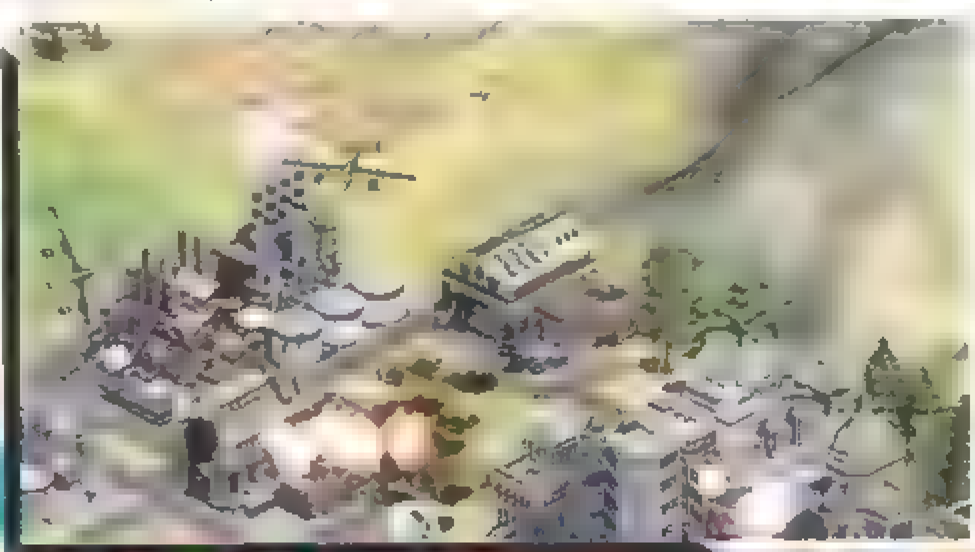
＊研究製造所　Big Huge Games　＊遊戲類型　即時戰略　＊販賣代理所　台灣微軟　＊科技需求　PII 266　64MB



轉眼間，《王國的興起》（Rise of Nations）也發售在即，想必喜歡Brian Reynolds（《文明帝國2》的設計者）設計遊戲的玩家，都恨不得趕快拿到這款遊戲來玩吧，為了讓各位玩家更了解遊戲，小尼我特地節錄了之前沒介紹過的遊戲內容，來為大家介紹

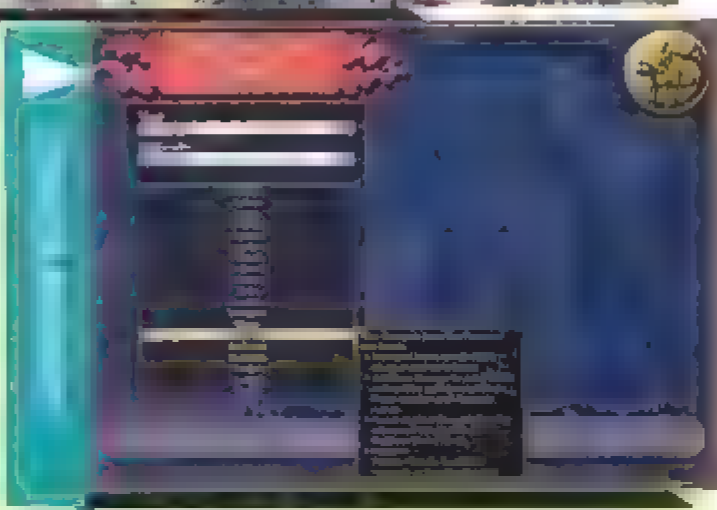
即時戰略與回合制策略特色結合

《王國的興起》的遊戲內容橫跨了人類六千年的歷史，從遠古到現今，要如何部署權力來塑造一個強韌的國家？不外乎透過經貿、間諜活動、外交、還有戰爭這些手段，這些通通都可以在《王國的興起》（Rise of Nations）同時體驗的到喔！此外，它還具有跨類型的遊戲方式，結合了即時戰略遊戲的速度及回合制策略遊戲史詩般的範疇，能讓玩家們獲得能在一小時內完成一場遊戲的那種緊奏、有趣的體驗！而史詩般的範圍將帶領玩家穿越8個歷史上重要的時期，緊密結合了古代哲學的神秘，以及眾所皆知的世界奇觀！在場景方面，它具有可縮放的視野，讓玩家可以對自己領土的疆界一目了然。不論是切換成單一城鎮範圍，或是了解軍事計畫的進度情況，都能夠得心應手。當然也可以讓玩家同時掌握多個不同區域的戰爭現況，好讓玩家可以快速有效地擴張勢力範圍。



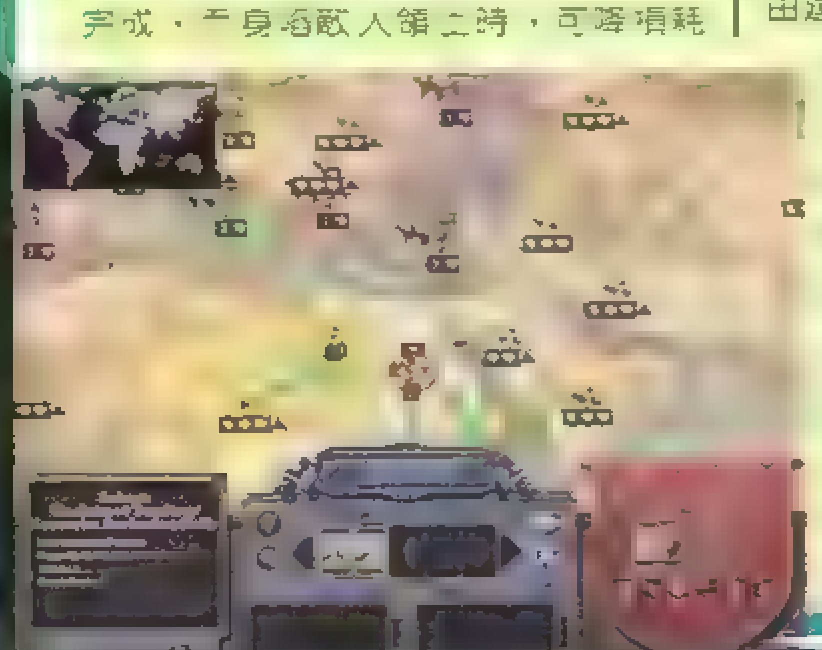
各民族各有所長

《王國的興起》裡，共有18個歷史上著名的民族喔！包括阿茲特克、英國、不列顛、中國、埃及、法蘭西、日耳曼、希臘、印加、日本、韓國、馬雅、蒙古、努比亞、羅馬、俄羅斯、西班牙及土耳其等等，而且每個民族都有其獨一無二的能力及特殊單位。此外，這18個不同的民族都具有差異非常大的特色。像中國具有壓倒性的人口優勢，在智慧方面具有10%的額外好處，所以想要超多的人口選擇中國來發展就對了！而身為游牧民族的蒙古，在建設馬廄時可以較快的速度以及較低的成本來完成，而身為敵人領土時，可降損耗力；而蒙古弓馬兵更是具殺傷力的隊伍，除了配備精良的突擊單位外，蒙古的食物資源收集力，也較其他國家佔有優勢。另外，西班牙玩家的優勢在於其他人都沒有的全面性探索能力，而玩家可以利用此優勢找尋適合的新市鎮，以開發新資源！身為日本的玩家，可以藉由建立強大的經濟力以及研發科學技術而獲利不少，而且可以利用獨特的國家獎勵包括加快10%的金屬收集力來加速時代的演進，以及25%的飛機製造速度來加速戰爭的發動；若你選擇使用日耳曼，您可以在遊戲中的任何時間引發戰爭，因為日耳曼的經濟能力以及晚期重裝甲單位，能讓日耳曼成為可怕的軍事國家（ps.日耳曼就是現在的德國）。



各種不同的遊戲獲勝方法





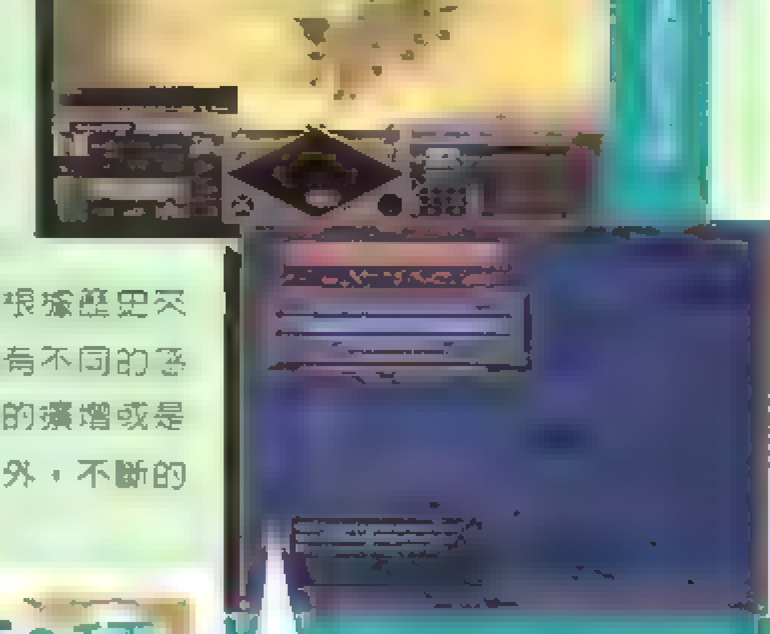
遊戲工坊

王國的興起

單人、多人並重的即時戰略

在《王國的興起》的多人連線模式有兩種模式，一種是連到 GameSpy 的「Matchmaking」伺服器與世界上其它的玩家來對戰，一種則是大家最熟悉的區域網路對戰（Lan Game）。在多人連線模式下，玩家可以透過互相交流來累積資源、物力以增加攻擊實力，再配合時間的調控，玩家可以在最適當的時機，給予敵人致命的一擊！

至於人人愛玩的單人戰役，《王國的興起》提供了「征服世界戰役（Conquer the World）」模式！在這單人戰役裡，玩家可以先行選擇喜愛的民族，接著會出現屬於該民族的世界版圖《圖 03》。由於這款遊戲具有相當的歷史考究，因此每個民族具有的尊榮與勢力範圍都是根據歷史來做區分，保證每個民族玩起來都有不同的感受！至於勝利的條件，除了資源的擴增或是建構更強大的軍隊來發動戰爭之外，不斷的累積資源也是非常重要的一環喔！



多人連線模式有2種選擇

分基本資源跟稀有資源2種



在即時戰略遊戲中，資源是非常重要的一部份，因為沒有資源或是不會搶資源，遊戲絕對會玩不下去。遊戲設計師考慮到了這點，因此在《王國的興起》的資源採集設定上，讓玩家有取之不盡的資源，而這些基本資源有「食物」、「木材」、「金屬」及「石油」，只要玩家有計畫地累積，將會用之不竭，別以為資源只有這樣喔！遊戲還另外設計了「稀有資源（rare resource）」，讓你在建築、升級時能夠更快速、資源更充沛喔！這些「稀有資源」有鹽田、琥珀、硫磺礦、煤礦、鯨、染料、鑽石、糖、以及鈾礦等等，您必須生產「商人」去進駐這些「稀有資源」旁邊採集能能享受它們帶來的好處

八大時代[illegible]介紹

1 [illegible]，約西元前2000年

這是遊戲的起點，在遠古時代只提供步兵以及塔樓的防禦，而玩家勢力版圖的擴張也有所限制，因為當下的知識及金屬製品尚未開發，所以在未來的時代裡技術的發展以及其他關鍵技術將會耗費額外的資源及木材資源。

2 [illegible]，西元前1999年至西元500年

此時提供「馬廄」、「攻城工廠」及「堡壘」讓玩家來大規模地興建，以增加攻擊保衛能力。在古典時代還比遠古時代多了「知識」及「金屬」的問世，此外，還有「大學」及「礦坑」能力可以建造。

3 [illegible]，西元501年至西元1299年

「堡壘」升級為大型的「城堡」，古代的「弩砲」也升級成更強的「投石機」，玩家的攻擊防禦能力大幅增強。此外，「補給車」的出現將使玩家在圍攻戰鬥時，可維持最佳的後援力，使戰爭進行地更有效率。

4 [illegible]，西元1300年至1715年

此時有「火繩槍」、「火砲」、「龍騎士」的產生，使得進攻者的能量達到平衡。這幕後功臣－「火藥」，在人類發展史以及遊戲發展上，更是重大的進步。

5 [illegible]，西元1716年至1880年

「重裝步兵師」將在啓蒙時代獲得大量武器支援，所有的單位也都可以升級，特別是「加農砲」，因為它是一直以來佔有主要攻擊武器的角色！

6 [illegible]，西元1881年至西元1935年

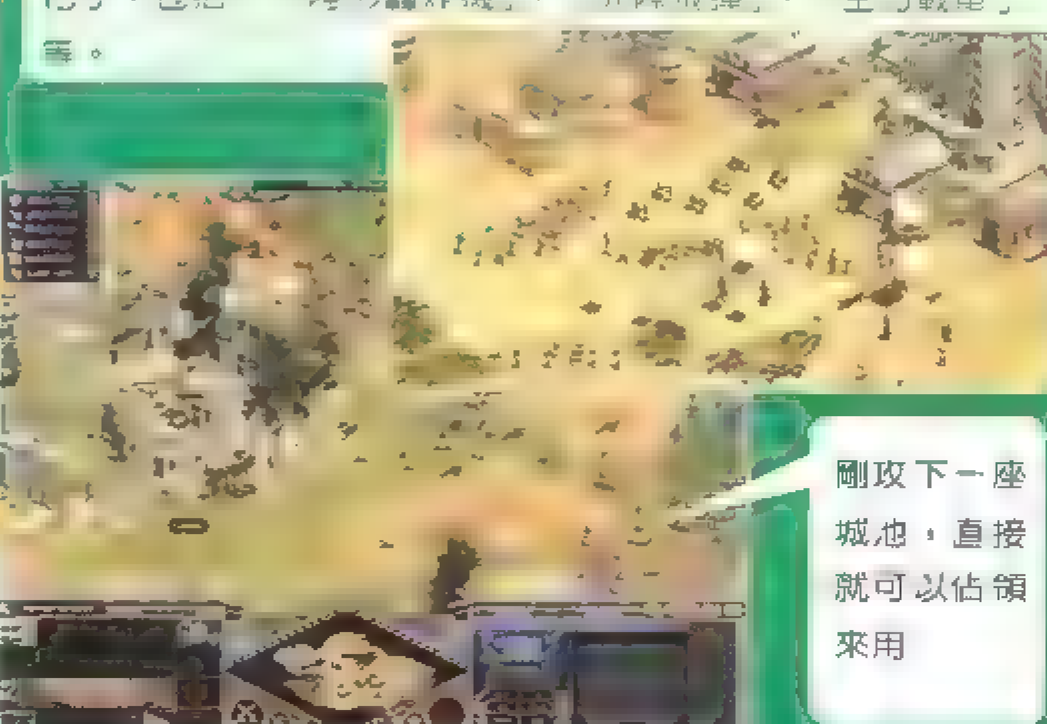
歷史及遊戲發展上的另一個關鍵時期，除了新發現的珍貴資源外，「石油」在此時成為重要的資源。

7 [illegible]，西元1936年至西元1968年

工業時代出現的攻擊武器，在此時變成威力更強大、先進的戰爭兵器，「戰車」、「戰鬥機」、「轟炸機」、「V2飛彈」等武器皆是隨手可得。而「攻擊性核子武器」的誕生，讓你只要按一個鈕就可以扭轉劣勢！

8 [illegible]，西元1969年至今

所有在現代的「經濟」、「科技」或是「軍事」都更加強化了，包括「隱形轟炸機」、「洲際飛彈」、「主力戰車」等。



剛攻下一座城池，直接就可以佔領來用

三國霸業2

預定推出日 6月

＊研究製造所　詮揚資訊　＊遊戲類型　角色即時戰略　＊販賣流通所　智冠科技　＊科技需求　PII 400、128MB



《三國霸業》這款在數年前轟動一時的即時戰略遊戲，當初角色扮演＋即時戰略的結合的新穎設定，吸引了許多三國玩家的目光，而如今即將在今年夏天推出它的續作了，現在就讓我們在發售前，來看看這款遊戲的特別之處吧！

比一代更豐富的群雄自傳

在《三國霸業》一代中，最讓人記憶深刻的莫過於群雄自傳裡面單機可玩的關卡了。在這個部分，《三國霸業2》也有更犀利的發揮喔！首先，劉備、曹操、孫權三人各自都有十二個關卡，加起來就是三十六個關卡！在這三十六個關卡中，你可以經歷孫權的父親孫堅如何平定海賊、曹操如何在黃巾之亂中嶄露頭角、劉備如何靠著諸葛亮的幫助三分天下。大戰役部分更是包含了官渡之戰、赤壁之戰、宛城之戰、合肥之戰、六出祁山、七擒孟獲，這些膾炙人口的著名劇本，都一一忠實的呈現出來喔！還有諸葛亮名垂千古的八陣圖，其中風雲詭譎變幻莫測的機關，也都在這群雄自傳模式之中被製作小組搬上檯面！還有，在每一關中都隱藏著改變歷史現實的關鍵，如何讓典韋在宛城不死？如何讓郭嘉不在官渡之戰後離世而去？如何改變張飛、關羽的命運？一切的關鍵都在這群雄自傳裡面！對三國戰役有興趣的朋友，你一定要來玩看看！



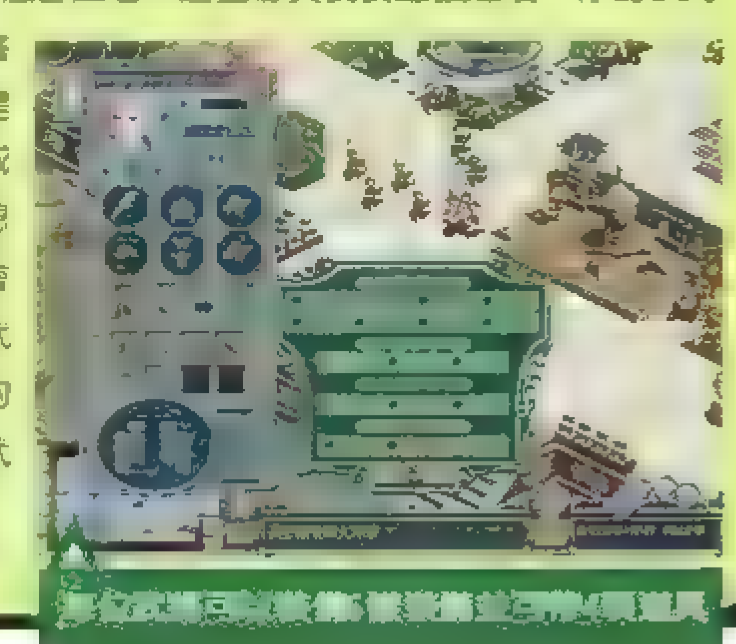
夏侯惇

陸遜

周瑜

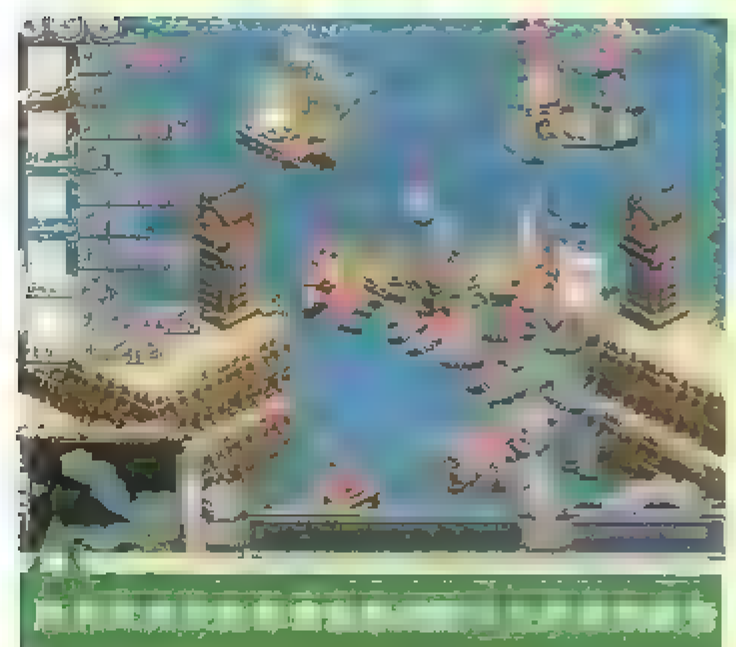
武將裝備再增加

群雄自傳的關卡，代表著你的主角可以慢慢的累積能力。在《三國霸業2》的世界裡面，你可以對你的武將們進行裝備。武將身上分作頭、身、武器、坐騎四個部位，有許多的上古神兵可以在劇情中獲得，例如方天畫戟、丈八蛇矛、青龍偃月刀、甚至干將、莫邪、倚天劍……等神兵，都可以在劇情中被發掘出來！除了身上的武器之外，武將還可以裝備讓攻擊力、防禦力都上升的「馬」，來自西涼的大宛馬、全身鐵甲的鐵騎馬、塞外神駒汗血馬、還有曹操的絕影與爪黃飛電、劉備的座騎的盧、關羽的赤兔馬……這些神駒都可以成為你武將的座騎！當然，除此之外，每個武將身上還可以安裝兩道秘寶，例如：神仙所賜的太平要術書、太平清領道、神醫華陀所留下的青囊書、孫子兵法、還有諸葛亮所寫的兵法廿四卷！這些秘寶安裝上去之後，你的武將會隨著書的內容提升武力或智力，想想看你會有多少武力破百的超級武將！



技能系統再升級

《三國霸業2》的武將，按照其在歷史上的身分，被分為五種職業，[illegible]行動速度快，戰鬥力也不低，[illegible]是戰鬥超人，但是技力比較弱，[illegible]敵，但是[illegible]和戰鬥力不[illegible]、弓箭手可以遠射攻擊、工兵可以變身成為攻城器、投石車...而這些職業也伴隨了他們的技巧，讓你可以用熱鍵齊射大技，讓敵人瞬間掛點！武將也可以攜帶護衛兵，依照等級的不同，可以帶的護衛兵量也不相同，配合相當的護衛兵陣形，武將的能力可以發揮到極致！除了有人形的護衛兵之外，武將也可以使用在遊戲世界中所獲得的令牌，呼出精怪來護駕！《三國霸業2》設定了妖狐、殭屍、白虎、白蛇、巨人等五種精怪，都是戰鬥中的好幫手！但是這還不夠看，在戰鬥中可以用道具叫出更強力的「聖獸」來強襲戰場，青龍聖獸會對全部在場的人發射大技，讓敵人受到重創，還有鳳凰聖獸、大鵬聖獸、麒麟聖獸，每個都有自己最奇妙的功能可以應用，有時候勝敗就在一瞬之間，使用召喚聖獸讓戰局一發逆轉吧！



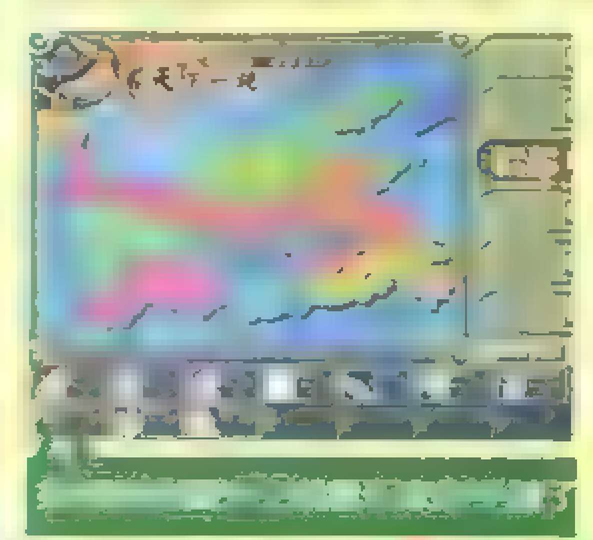
更具戰略的[illegible]

《三國霸業2》突破了圖形的限制，提供了超級大張的中國統一地圖。其中每個城也要有自己的資源，可以在城中自己興建各種建築物。除了和經濟相關的商會、市集，和農業相關的田地、牧畜，和民心有關的天壇、寺廟，更可以興建弓兵營、蠻兵營、籐甲兵營……讓你徵召各種不一樣的兵種作為護衛兵，也讓你在內政上面更好發揮！即時點選興建的系統，更讓所有玩家在這遊戲裡面不單單比拚武力高低，更要花心思治理自己的國家！看看你是治世之能臣，還是亂世之奸雄！在人才的任用上面，你可以在城中牢房招降敵方將領，或者在酒樓中邀請遊蕩於此的豪傑加入，如果對你的好感度不高，也可以用重金禮聘，收買人心！



更多選擇的[illegible]

[illegible]在將一模式中，除了可以內政治理之外，更[illegible]花錢[illegible]的盟[illegible]，執行[illegible]外交[illegible]也可以[illegible]然[illegible]戰[illegible]天下[illegible]略進行[illegible]攻[illegible]合[illegible]的外交概[illegible]即時戰略[illegible]中，[illegible]體驗一下政治的[illegible]！



更精緻的[illegible]設計

豪邁奔放的水墨人物畫風加上Q版的遊戲人物造型，呈現出融合現代趨勢的古典美學。由著名遊戲人物設計師李世彬先生親手操刀，為這些三國人物刻畫出最動人的一面。

更多樣的[illegible]

[illegible]

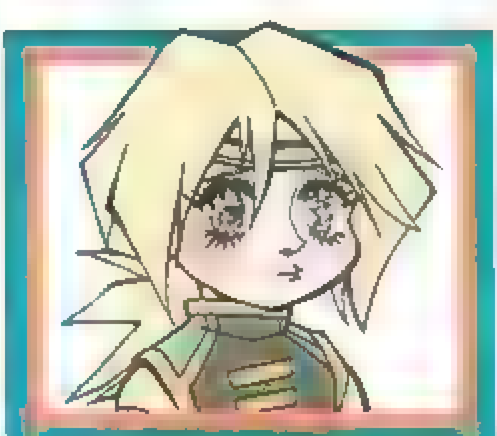


貂蟬

魔界 MAKAI

預定推出日 

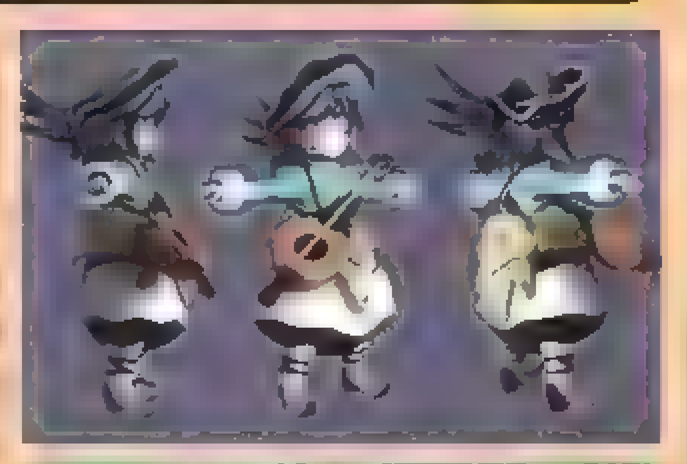
*研究製造所：海盜　*販賣流通所：未定　*遊戲類型：線上角色扮演　*科技需求：未定



面對台灣日趨成熟的網路遊戲市場，許多來自不同領域具國際水準的人材，紛紛投入國內網路遊戲的開發行列。而小編接下來要介紹的這一款即將在暑假推出的全3D萬人網路連線遊戲—《魔界(MAKAI)》，就是結合台灣的企劃團隊、日本的美術團隊，美國的程式、網路工程團隊，以及在德國、美國等音樂人材，以好萊塢電影工業的手法，聯手打造具國際品質的Online Game，創造高水準的台灣電玩工業，以進軍美國及日本等國際市場的優質線上遊戲喔！^^

歐洲中古世紀為背景的遊戲主軸

這款名為《魔界》的Online Game，是以歐[illegible]為背景的[illegible]遊戲，中文全名為《魔界》，[illegible]語發音「MAKAI」[illegible]。[illegible]「Dark Age of Camelot」[illegible]3D[illegible]Camera[illegible]，以[illegible]3D[illegible]，滿足玩家[illegible]享受。

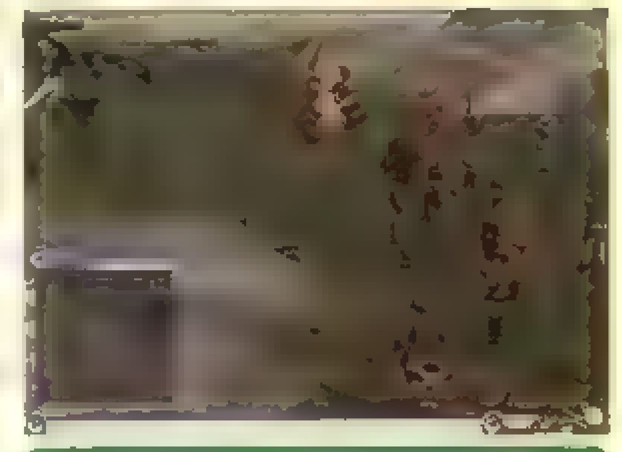


[illegible]

真正實現數萬人共遊同一世界

《魔界》[illegible]，在於打破網路遊戲[illegible]的觀念，以全球獨創的「ONE WORLD」[illegible]「魔界」的網路遊戲世界，實現了所有[illegible]玩家在同一個遊戲世界的理想。

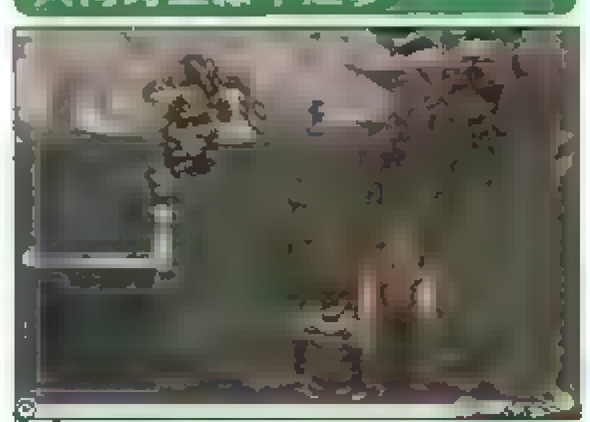
一般[illegible]網路遊戲，[illegible]問題，分散架設許多[illegible]，讓玩家無法[illegible]所有[illegible]的玩家在[illegible]遊戲世界中互動，[illegible]萬人連線現象。《魔界》[illegible]「ONE WORLD」[illegible]的概念，[illegible]以不同伺服器當作進入《魔界》遊戲世界的入口，[illegible]進入[illegible]遊戲世界。因此，玩家不需[illegible]，不[illegible]朋友[illegible]伺服相隨，更不需跨伺服與其他玩家PK、交易，在「魔界」的世界裡，所有的互動都在同一個世界，讓網路遊戲更趨近於[illegible]世界，[illegible]萬人連線的遊戲樂趣。



三月份 demo 城的測試畫面



ONE WORLD [illegible]



各種人物成像皆有不同的特色

植入日式幻想風格及美式多線劇情

《魔界》以[illegible]日式[illegible]風格為主，[illegible]日本網路遊戲市場，[illegible]寫實風格[illegible]美市場[illegible]畫風滿足視覺[illegible]，[illegible]鏡頭，[illegible]真實世界的日夜天候變化，[illegible]、森林、[illegible]、[illegible]、[illegible]等多樣性的場景，讓玩家扮演的角色[illegible]全3D[illegible]，[illegible]體會在遊戲世界中探險的樂趣。

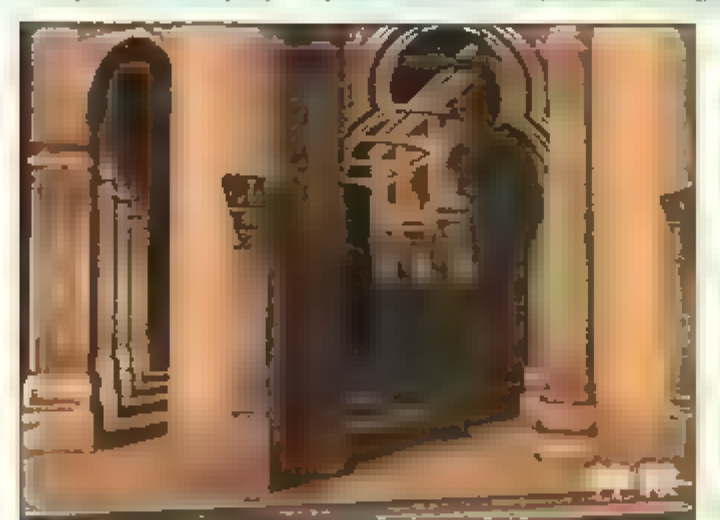
除了一般網路遊戲的打怪練功之外，《魔界》多達14種職業的角色及多樣工作技能，如採礦、伐木、烹飪、鑄鐵等，可讓玩家自由選擇、扮演及學習。在玩法上突破一般遊戲單一職業技能的安排，增添各種以技能樹做成長性的職業技能，[illegible]成必殺技的絕招，加上自由組合搭配的紙娃娃換裝系統，增添遊戲的豐富性及多樣化。



[illegible]

虛擬點數換取真實報酬

除了娛樂效果之外，《魔界》首創將遊戲成果轉換成現實報酬的「數位點數系統」，也將成為此款遊戲的最大賣點。遊戲公司每一[illegible]從所得收入中提撥一定比例，以戰鬥成果[illegible]點數給玩家兌換實體獎品。這種類似[illegible]的活動，除了以豐富獎品[illegible]回饋消費者，更讓網路遊戲除了娛樂之外[illegible]讓上網[illegible]的夢想，在此實現。



另外，在《魔界》中也設計了「BINGO賓果」的機制，[illegible]點數，[illegible]，[illegible]以



風之召喚獸

獎勵剛上線的遊戲新手，[illegible]所有玩家的[illegible]，[illegible]的需求。

完全改造線上遊戲新風貌

隨著網路的發達，台灣電玩產業從早期的[illegible]形象，一躍成為公開發行[illegible]的[illegible]，[illegible]造成[illegible]，造成多數的大[illegible]投資大眾，策略性的代理及發行國外遊戲，其中不乏市場宣[illegible]的大作，[illegible]的商業行為，造成許多以製作國人集遊戲的國內廠商受人排擠，[illegible]的代理費用，[illegible]，加上歐美、日本、韓國及大陸等地技術的突飛猛進，若再不加強技術、輔導開發，台灣的電玩工業勢必面臨台灣電影工業當前的窘境。



DEMO版的城門畫面

為了提昇國內電玩技術的人氣，《魔界》網路遊戲的研發工坊，[illegible]，以[illegible]的[illegible]業研發技術，跨國[illegible]人材構思設計出具國際水準的網路角色扮演遊戲，有別於市場上的產品，《魔界》在畫質及經營模式上有重大突破，獲利模式上也有消費者回饋活動的絕對優勢，日後並陸續推出資料片等周邊產品，研發工坊期望能培養[illegible]好又叫好作的產品，打造高品質的台灣電玩工業。



洞穴巨龍

咒神



水影色[illegible]物

有別於市面上網路遊戲枯燥的單一劇情，《魔界》以單一帳號最多可創造八個角色，來滿足其多重變化性的劇情任務，內容由淺至深且廣，增添網路遊戲的耐玩性及可玩度，並讓遊戲新手與老手皆從中體驗不同樂趣。此外，支援全球各國語系的即時聊天系統，讓中、粵、日、韓、英、俄……等等不同的語言可以一同存在與溝通，真正達到遊戲無國界的互動交流，同樂於國際好手攜手打造的優質網路遊戲世界《魔界》。

在一般遊戲中最被忽略的音樂部份，《魔界》也請到德國的著名遊戲配樂師，及好萊塢名電影配樂家共同製作遊戲音樂。以氣勢磅礡的音樂，搭配壯麗的場景、絢爛的畫面、細緻的人物等視覺效果，感動進入《魔界》的玩家，並建立「電玩娛樂＝視聽娛樂」的觀念。



準備進入夢幻的魔界了嗎

N-age



預定推出日　已推出

＊研究製造所：esofnet　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：易吉網　＊科技需求：PII-300、128MB



N-age在改版之後，有一些的地方和以前完全不一樣喔，你們有沒有發現呢？不知道大家是不是去逛過「烤娜」與「炎魔」了？他們真的是超級強的怪物，身為N-age的一份子，絕不能錯過與他們交手的機會喔。現在，我們來看看N-age到底做了哪些更新的動作吧！

改版後視覺上的變化

游標的部分

[illegible]與其他玩家組隊時，按下快速鍵P後，會出現隊伍成員視窗，游標在此時會變成三個可愛娃娃頭的符號，看起來就像丸子三兄弟，呵呵，跟以前比起來，真是有點不太相同了。

大熊峽谷

[illegible]……也可以「按下M叫出」地圖來[illegible]

訊息顯示修正

N-age最大的改變就是出現了「烤娜」與「炎魔」[illegible]……出現時，系統在畫面中顯示的是亂碼訊息，即是[illegible]……玩家們「烤娜」與「炎魔」已出現在[illegible]的公告，這項問題修正完畢後，玩家們[illegible]魔王的出現時間，想要挑戰的玩家[illegible]水晶山下B2或罪惡之城B3打王。

可怕的烤娜一出現就吸引了眾多玩家圍堵！



大熊峽谷的商店Motel Cafe 酷斃[illegible]

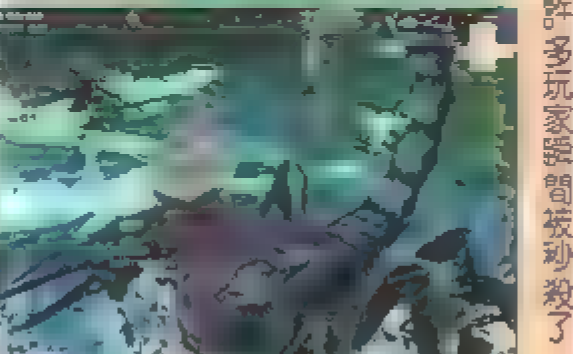
經濟執照修正

[illegible]



大熊峽谷的商店前，常是人[illegible]

如果防禦力太低，被烤娜的範圍攻擊掃到的話，就得送醫急救囉。



許多玩家瞬間被秒殺了

地圖等級限制修正

[illegible]之城1樓至3樓的進入等級限制[illegible]戰鬥等級[illegible]以上及[illegible]等級30以上[illegible]罪惡之城[illegible]共[illegible]樓，過去等級限制[illegible]及100級才能進入，可是[illegible]魔王在罪惡之城B3出沒，讓許多玩家[illegible]看著訊息公告卻打不到，[illegible]罪惡之城統一將進入限制改為戰鬥等級[illegible]級，相信會有更多玩家可以去找炎魔[illegible]

遊戲工坊

N-age

犯罪點數修正

修正前犯罪點數200點不會永久監禁的Bug，這個Bug相信曾成為許多喜歡亂殺人的玩家心中永遠的痛。過去，殺了人、入了牢之後，只要透過繳交一定數額的N幣來保釋出獄，而今，如果前科累積達到200以上，就再多錢也出不了監牢大門，得要永久監禁了。因此，前科未滿200的玩家要注意，千萬不要再亂殺人了！而前科已滿200的玩家，絕對不能再殺任何人，否則，入了監牢的話，就真是叫天天不應、叫地地不靈，只能面臨「Game Over」的下場了！



如欲利用黃金寶石將道具升級，還是得前往武器店或黑市商人處！

意識恢復劑價格修正

調整遊戲中意識恢復劑的售價為75萬N幣，變得比以前貴很多很多～但是，是值得的！因為，只要在組隊狀態下，30秒內使用意識恢復劑將隊友復活，將不損失其戰鬥經驗值。線上玩家最在意的就是經驗值與道具，陣亡不可怕，不像單機遊戲那樣出現「Game Over」字樣就得重來，可是死亡時所損失的經驗值的確讓玩家痛心疾首，因此，這項新設定可說是玩家的一大福音！只要在30秒內使用意識恢復劑就可以不損失經驗值，可是，玩家別忘了，意識恢復劑只能在隊伍中使用，也就是只能救活同一隊伍內的隊員，因此，一定一定要找人組隊喔！要不然，不小心趴了之後，經驗值回不來就很悲哀了～

道具升級功能之調整



戴口罩打怪，對低等級玩家來說很好用，用過的都說讚，呵呵

黃金寶石

黃金寶石不像奈米寶石一樣分為各種不同機率值的等級，在升級成功時必須給予一定的升級金額，寶石本身的升級機率是為隨機，適用於玩家等級40以上所使用的+3道具（不包含手錶）。

奈米寶石

首先，是道具升級的機率值有所變動了，且是降低+1~+3道具，在升級失敗時，道具損失的機率。在進行道具升級時，有三種可能：第一、成功得到更上一層樓的新道具；第二、奈米寶石毀損，原有道具回到背包中；第三、奈米寶石與道具一併毀損。雖然目前已降低了道具毀爆的機率，但還是得提醒玩家，道具升級都有其一定的毀損機率，使用成功機率較低的奈米寶石還是很有可能會爆光光的喔！

道具升級公式如下：

武器升級成功率

40~70 等級可使用的武器升級成功率	
+3等級升級至+4等級	15%
+4等級升級至+5等級	7%
+5等級升級至+6等級	3%
70~100 等級可使用的武器升級成功率	
+3等級升級至+4等級	6%
+4等級升級至+5等級	3%
+5等級升級至+6等級	1%
100 等級以上可使用的武器升級成功率	
+3等級升級至+4等級	2%
+4等級升級至+5等級	1%
+5等級升級至+6等級	1%

防禦道具升級成功率

40~60 等級可使用的防禦道具升級成功率	
+3等級升級至+4等級	10%
+4等級升級至+5等級	5%
+5等級升級至+6等級	2%
60~80 等級可使用的防禦道具升級成功率	
+3等級升級至+4等級	8%
+4等級升級至+5等級	5%
+5等級升級至+6等級	1.5%
80~95 等級可使用的防禦道具升級成功率	
+3等級升級至+4等級	5%
+4等級升級至+5等級	2%
+5等級升級至+6等級	1%

天堂：無界擂台



預定推出日 7月

＊研究製造所 NCSoft　＊遊戲類型 網路角色扮演　＊販賣代理商 遊戲橘子　＊科技需求 PII [illegible] RMB



剛走新過的《天堂》，這回又有新玩意了《無界擂台》，顧名思義就是提供一個讓玩家可以比賽的擂台可以相互較勁，比賽的方式也不光是雙方打得你死我活，其中也不乏需要戰術運用得當才能獲勝的模式唷，大家快一起來上無界擂台吧！



在進入《天堂：無界擂台》以前，要先選擇原先在《天堂》當中的伺服器，如此才能夠調閱出該伺服器當中的人物資料

[illegible]才能夠進入

無界擂台登台 暑假熱潮可期！

2003年3月12日，韓國正式開放啟用連結和《天堂》主要伺服器連結的《天堂：無界擂台》，它是特別將《天堂》遊戲的戰鬥部分獨立出來，讓玩家們可以使用自己在《天堂》遊戲內的角色參予這個擂台賽。

當然，擁有百萬會員的台灣天堂也不例外，在這個暑假期間，也將盛大開放，首先第一波登場的就是7月8日到12日為期5天的網咖搶先玩的活動，玩家可以到授權網咖搶先體會到《無界擂台》的團戰樂趣。接下來就是7月15到18日為期4天的測試活動，玩家只要在7月15日當天購買『天堂無界擂台產品包』，就可以登入搶先試玩。



無界擂台的遊戲方式

《天堂：無界擂台》的遊戲方式不同於一般《天堂》的伺服器當中，一直要練功升級，在這裡只是單純的擂台，想要來到這裡的玩家，必須要有天堂的帳號，以及[illegible]級以上的角色，並且安裝天堂主程式以及《天堂：無界擂台》程式以後才能夠進入，在這裡並不能夠提升自己的等級，只能夠直接用原伺服器當中的角色以[illegible]遊戲中不但會有等級的限制，也會有許多不同的模式，現在就讓我們來看看究竟《無界擂台》該如何玩。



依照玩家等級的不同來選擇不同的頻道

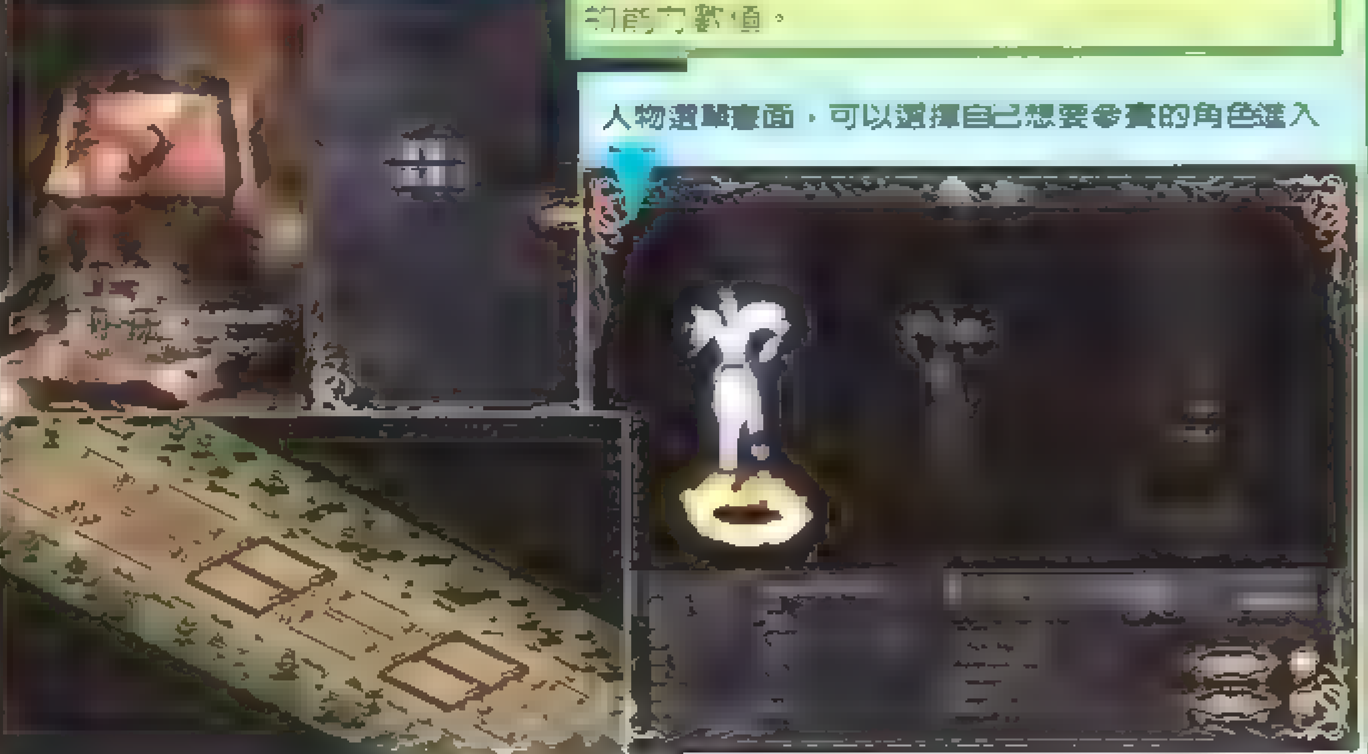
輸入帳號密碼

在此處直接輸入原來《天堂》當中的帳號、密碼就可以進入《天堂：無界擂台》的世界當中。

人物以及伺服器選擇

在選擇人物之前，必須要選擇你所要使用的伺服器角色，因此要先決定想要使用的伺服器之後，才會出現原來《天堂》當中該伺服器的角色。選擇自己想要參賽的人物之後就可以進入遊戲，在選單的下方可以清楚的看到人物的能力數值。

人物選擇畫面，可以選擇自己想要參賽的角色進入



對戰頻道的選擇

對戰頻道一共有5種等級，這也是為了要讓[illegible]玩家等級來作的分別，是為了要避免高等級玩家欺負等級低的人，在開設戰鬥房的設定上也可以選擇是否讓等級高的玩家加入，當然並不是所有玩家都可以進入無界擂台當中，必須要在現實的遊戲當中等級到達15以上才可以來這裡挑戰，而這5種對戰頻道分別是：

[illegible]

玩家等級必須到達52以上才可以進入

巴風特頻道

玩家等級必須到達47~51以上才可以進入

思克巴頻道

玩家等級必須到達41~46以上才可以進入

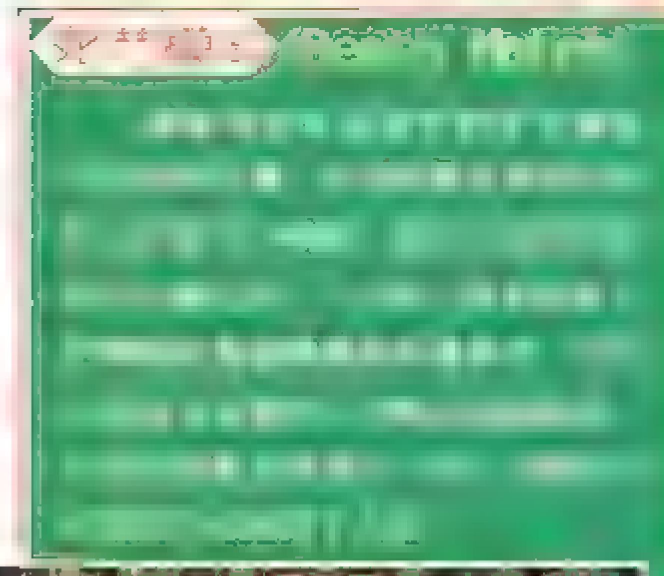
歐吉頻道

玩家等級必須到達31~40以上才可以進入

食人妖精頻道

玩家等級必須到達15~30以上才可以進入

模式介紹



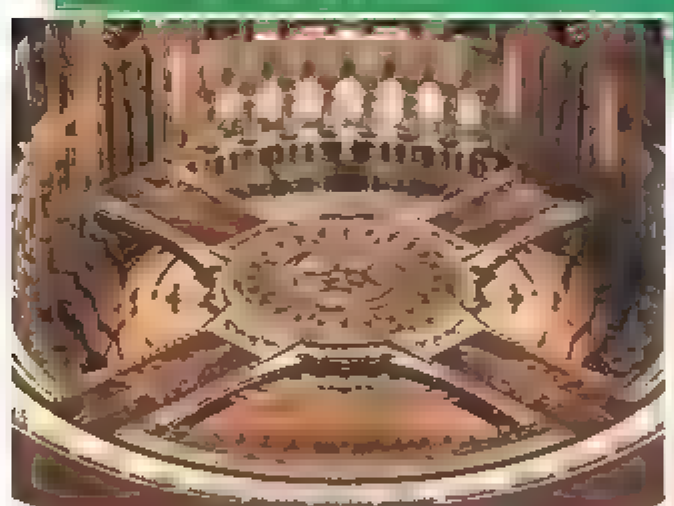
搶旗模式

這個模式就有點像攻城戰的演練，兩隊會在左右兩方的旗幟區開始遊戲，決定勝負的方式就是要打倒對方的旗幟，這個旗幟就有點像守護者之塔，因此必須要有部分人員守候在旗幟邊，一部分去進攻，隊友配合得好才能夠順利完成任務

在這個模式當中就算被對方打死的話，在幾秒鐘之後就會自動復活，不過人會回到原先我方的旗幟區，此模式當中要注重的就是工作的分配，哪些人去攻對方的旗幟，哪些人留守自己的旗幟，只要是哪一方先行取得旗幟就是獲得優勝。

任務模式(Quest Match)

任務模式也是兩隊同時進行，不過雙方並不會在同一個場地當中，而是分別在兩個不同的房間展開，雙方獲得優勝的關鍵就是哪個隊伍先抵達終點。在任務模式當中會有重重關卡，每一個關卡就是一個房間，裡面會出現各種怪物，從一開始等級比較低的妖魔系列，到了後面高等級的四色，都是會出現在此模式當中。想要通過每個房間就必須要打敗所有出現的怪物才可離開，並且在打倒這些怪物之後地面上會出現治癒藥水。



死鬥模式當中的舞台有許多種類，這只是其中的一些場地

左右兩方就是紅藍兩隊必須守護的旗幟，誰先搶得對方的旗幟就是勝利者

排行榜

[illegible]都會列入計算，當然[illegible]，讓你可以[illegible]，[illegible]才是[illegible]強者[illegible]到目前的最新戰績，[illegible]

- 勝率排名

連結在無界擂台的所有角色的排名。

- 伺服器排名

該角色所屬伺服器的無界擂台排名

- 頻道排名

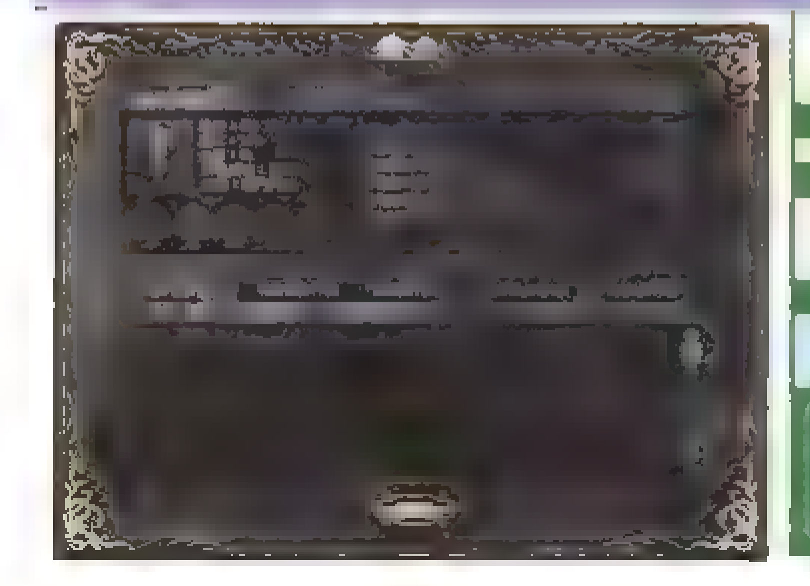
該角色所屬頻道的無界擂台排名

- 等級排名

相同等級角色的無界擂台排名。

- 職業排名

角色所屬職業(王族、騎士、妖精、法師的無界擂台排名。



以下內容為在無界擂台中角色目前適用的排名計算的說明，依所需排名，計算方式可能有所變更

1. 無界擂台中的勝負皆會換算為得分數。
2. 初次參加無界擂台時，會依該角色的等級得到基本分數。
3. 戰勝時，依角色等級會得到固定的分數，戰敗時會失去分數。
4. 戰勝比自己等級高的角色時，會得到較高的分數；戰勝比自己等級低的角色時，得到的分數會較低。
5. 敗給比自己等級高的角色時，失分比平時較少，相反的，敗給比自己等級低的角色時，會失去較多的分數。
6. 團體戰時也會適用相同的計分方式，並以隊員的貢獻度來分配得分。
7. 一定時間沒有[illegible]未達到[illegible]條件的話，會失去分數，其條件如下
   [illegible]~40級[illegible]的角色每週至少要1[illegible]次與「有效對象」進行勝負，其中有4次要與比自己等級高的角色對戰。
   41~51級[illegible]的角色每週至少要有[illegible]次與「有效對象」進行勝負，其中有2次要與比自己等級高的角色對戰
   52級以上(死亡騎士頻道)的角色每週至少要有7次與「有效對象」進行勝負，當中[illegible]
8. 對戰中如有很多參賽人時，就可得到較高的分數。兩隊的人員有差距時，人數較少的一方會多得到額外分數，並會根據遊戲方式所得到的分數會不同。
9. 遊戲中強制中斷連線時，會當做戰敗處理，並失去最多分數
10. 無界擂台排名是以各角色的分數為基準來計算，每天進行一次更新。但是，參加後沒有進行過20場戰鬥的角色不在更新計算範圍之中。
11. 會有基本分數存在，角色每次對戰所得或所失的分數不同，因此對於角色的評價除了排名之外，同時也需要考慮戰績與勝率

[illegible]的角色等級為等級35~45



反三國志



預定推出日 

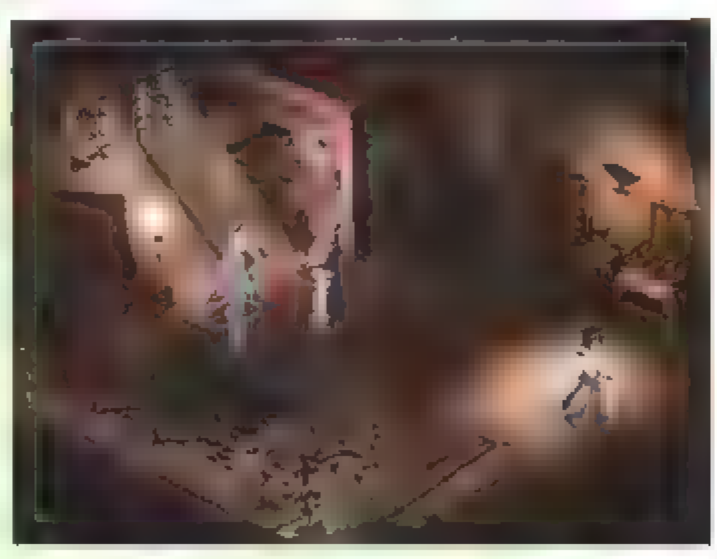
＊研究製造所：南京新瑞獅　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：遊戲精靈　＊科技需求 PII 400、[illegible]MB

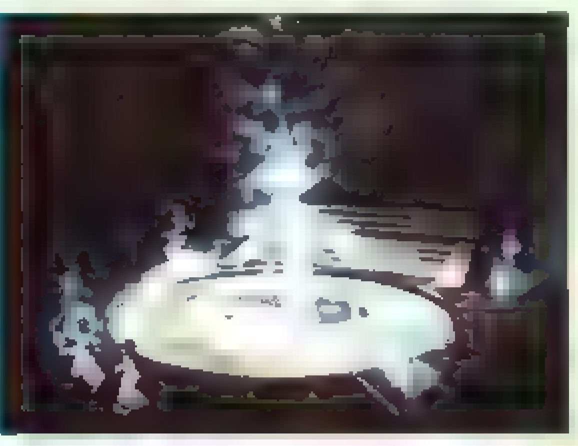


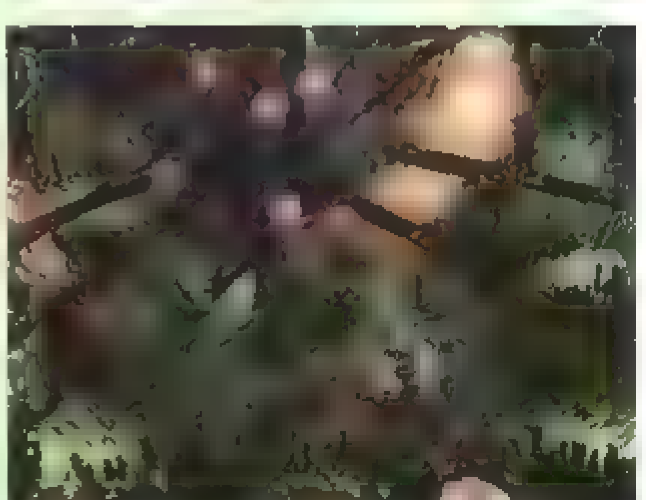
好不容易的在經過一段時間的沉寂之後，我們又再度看到反三國志的消息囉，這一款一反傳統三國遊戲的角色扮演大作，不管是在劇情、人物的設定以及美術風格上，都有令人耳目一新之感，一定會帶給玩家們完全不同的三[illegible]

反三國志造反有據

反三國志這樣的名稱也許讓玩家感到既熟悉又陌生的感覺，但無庸置疑的就是這是個三國題材的遊戲，而且反三國志是反的言有根據的喔！事實上反三國志和三國演義一樣都是一本章回小說。三國演義是羅貫中所著作的，而反三國志一書是在民國初年完成推出的章回小說，內容主要敘述劉備一夥人，從默默無名的小卒，到最後統一中國的故事，其中增加了不少的神幻色彩與人物的愛情故事。而本遊戲就是改編其故事，並以諸葛亮為主角，故事發生時間自由三國一開始的黃巾之亂，到赤壁之戰做結束。遊戲的故事內容，事實上就是一篇以三國時代為背景的愛情故事，敘述著諸葛亮和眾英雄名臣的愛情故事，內容對於人物的刻畫細膩，個性鮮明有趣。







人物造型風格全新體驗

在反三國志的人物造型設計部分，可說與以往所有的三國遊戲大異其趣。由於遊戲是以一整套愛情漫畫的角度，去建構整體人物的造型與風格，在這樣的風格設定下，讓整體遊戲充滿浪漫的情懷與奇異的冒險。在這樣的少女漫畫般美型的風格設定下，每個角色都有自己的個性，像一直以直率、魯莽個性聞名的張飛，在這樣的風格下就顯現出其憨頭憨腦的可愛。眾三國人物的美型畫風，相信很多人會喜歡這樣的轉變的！



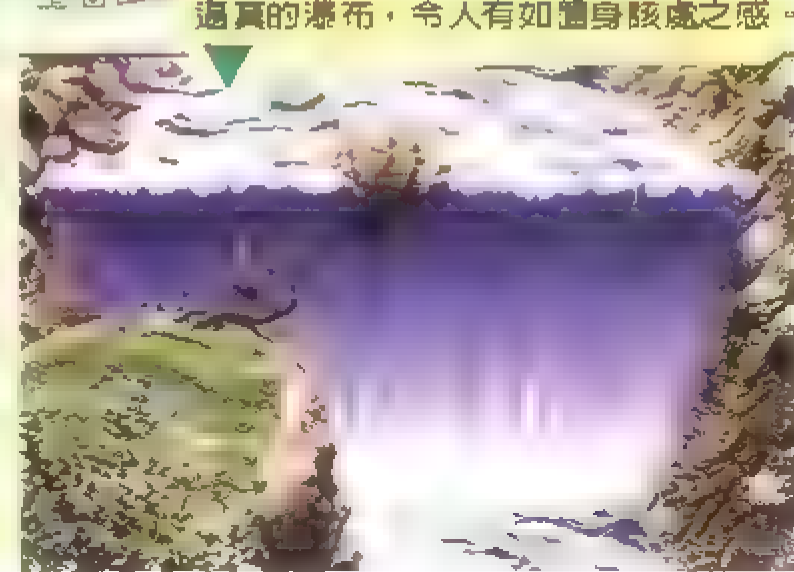
遊戲場景有如愛情小說般夢幻

為了營造這美麗的愛情三國故事，當然華麗的場景是絕對必要的囉！在遊戲的過程中，不乏看見許多美麗的動態背景，如小橋流水、壯闊的瀑布、幽暗森林中所透過的些微光線，讓整體的故事更加詩意。其次在整個遊戲的場景設定及安排上製作公司也是經過縝密的思量之後來設計的，不需言的這太龐大的地圖是「反三國志」地圖的設計宗旨之一，保證每一幅圖都夠細緻、精美，地圖以多視角來表現，通過此方式不必再很大量數的單張地圖，就可將宏大的場景生動完美的表現出來。整個遊戲地圖風格主要以華麗、幻想、浪漫、壯闊為主，色彩立體感強，色澤明快，並有動態背景，展露一動人的故事。




有如夢幻般美麗的遊戲場景。

逼真的瀑布，令人有如置身該處之感。



變異系統戰鬥
考驗戰術智慧

《反三國志》既然是個RPG遊戲，當然和敵人的戰鬥當然是一定少不了囉！在遊戲中，反三國志的戰鬥系統是採用時間軸類的時間變異系統。整體戰鬥的順序將由玩家與敵人的敏捷等等的數值做判斷攻擊的順序與攻擊的間隔。這種時間軸的概念獨特之處就在於，遊戲者可以清楚地瞭解敵方的行動時機，由此判斷敵方的行動可能來制定自己的戰術，避免了純回合制那枯燥固定的來回砍殺和純種時間槽的缺少戰術性的戰鬥。



戰鬥時的時間變異系統，讓玩家掌握戰術時機

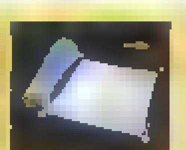


戰鬥結束後可獲得經驗值及物品

學習性法術
更添遊戲樂趣

在《反三國志》中，法術不是天賦的，也不是憑空領會習得的，是要通過獲得一種名為"書"的道具才能獲得。書裏面記載了開天闢地以來先人們留下的奇門遁甲之術，遊戲者只有在遊戲中獲得此項道具，並且達到一定的條件才能學會書中所記載的種種法術。書這一道具，如《遁甲天書》、《青囊書》、《兵書二十四篇》等等，他們都可以給玩家新的本領和法術。當玩家獲得一本新書籍的時候，開始只能學習裏面的最初級的法術，等級到達一定要求後就可以學到此本書中更多更厲害的法術。由於遊戲中的法術是基於青龍、白虎、朱雀、玄武這四獸而衍生出來的，所以法術又分為四種屬性，即水、火、風、土，它們之間會產生相生相剋的作用。





遊戲中的各種書，是學習法術的工具

支線分歧劇情
多種結局選擇

[illegible]



遊戲中因對話選擇不同會出現支線劇情

多種類型小遊戲
豐富遊戲內容

《反三國志》的遊戲中，除了基本的打怪、戰鬥等等之外，製作群還在內容裏設計了許多的小遊戲，讓玩家們在忙於戰鬥、升級之時也能透透氣，體會一下小品遊戲的樂趣！遊戲中如天行棋、賽馬等等遊戲，無一不是需要考驗一下玩家的頭腦和反應能力的喔！整體而言，反三國志可說是一款突破傳統風格的大型角色扮演遊戲，不管是在劇情上、遊戲系統上及美術風格上都有令玩家驚喜之處，喜愛遊戲的玩家千萬不能錯過喔！

遊戲中的人物裝備界面



遊戲中的物品界面

凱旋：黃金聖戰之役

預定推出日

＊研究製造所：Imazic　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊販賣流通所：瑪亞線上科技　＊科技需求：PII 450、128MB



於日前的上市發表會同時，亦同時推出了新種族──精靈，使得原本只存在人類族的凱旋世界更加新鮮，而嶄新的職業也讓玩家有更多不同的選擇，目前就只剩下泰坦族還尚未開放，期待之後的推出能讓這豐富的世界更加多采多姿，這次就來看看關於精靈族的介紹

因神祇戰爭而引發了怪物的出現，受到其嚴重傷害的不單單只有人類，分散在大陸各處而居的精靈族也難逃戰爭的迫害，其中也包括被稱為精靈族的故鄉的－－艾福隆(Alfheim)。怪物所帶來的破壞橫掃了大陸各處的其他精靈居住地，如同人類渴望重新建構自己的家園，精靈一族也需要將一切重新來過

正當百廢待舉的時期，為了艾福隆的重建問題，精靈族分成了兩個派系，秉持相互不同的重建方式。一方以高階位精靈為主的精靈族認為，將所有資源投注在各都市中破壞最為嚴重的艾福隆之重建，遵循過去所依照的模式。而另一派認為，不只集中於艾福隆之重建，為了所有精靈族以及所有種族的復活，需準備較為冒險性的準備。激烈的意見對立，終至使精靈族分為兩部，主張大陸全體人民復活的部分精靈們，因與高級精靈之間的意見衝突，使得他們離開了故鄉艾福隆，而進入大陸中央被人類族稱之為邊利亞的地區。

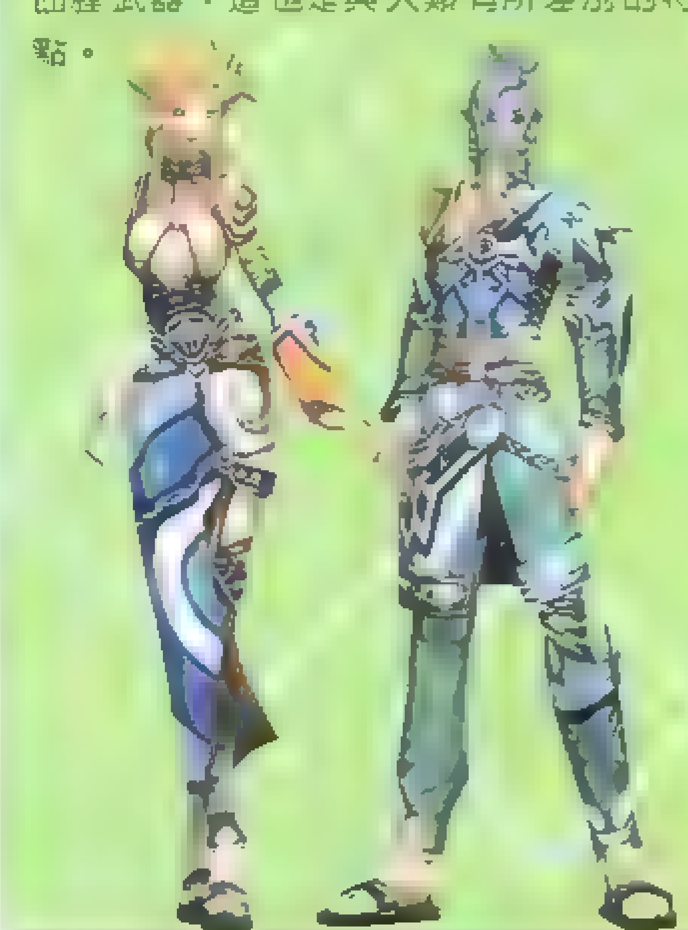


流放谷(Exile Valley)地圖

精靈族的區域不同於上面環境的人類族區域，該地是一種完全處於內陸狀態的地方。根據故事背景，這個地方原本是人類族所生活的地區，後來是由精靈族重建而成，是由平地與山脈所連結的地形。精靈族是以賽洛斯城為中心來進行延伸，賽洛斯城是由茂密的森林所環繞的古城，是建築在古代精靈族遺跡之上。而賽洛斯城內部是以大型塔為中心，並有神官建築、商店及保管所等主要建築排列著。整個精靈族區域為了配合精靈族本身一種崇高如女神般的形象，而帶有相當明亮而深遠的色彩。

精靈職業簡介

可望千里的雙眼、長而健壯的雙臂，這些外形上的特徵足以代表精靈族使用弓箭的天賦異稟。目前雖有部分與人類族混合而居，但他們祖先則是執行神的旨意的執行官，並不會使用那些如斧頭或刀劍的血腥武器，這也是與人類有所差別的特點。







◆ 弓箭手 ◆

使用箭與石弓的弓箭手，擁有11種技能與2種輔助技能，弓箭手的主要技能不同於以往進行遠距離攻擊的弓箭手，可使用各種多樣的攻擊方式，當然附帶會展現相當炫麗的特效。弓箭手的輔助技能─精靈召喚術，則由被召喚的精靈提升角色的攻擊力，使弓箭手的魅力加倍。所召喚的精靈是將水、風、火、土、木等5種自然要素加以形體化，這些精靈將水的力量、風的力量及火的力量等自然力量附加在箭頭上來攻擊怪物。



◆ 青魔法師 ◆

凱旋中有赤、青、黑、白、黃5等種魔法，其中精靈族有兩個魔法，而只使用青魔法的就是青魔法師。青魔法是使用有關水與冰的主魔法，並使用輔助魔法而對怪物的移動速度或攻擊速度造成影響。在主攻擊力方面，也會較低於人類族的赤魔法師，但由於青魔法師的輔助技能有牽制怪物的功能，因此可取得一定的平衡。



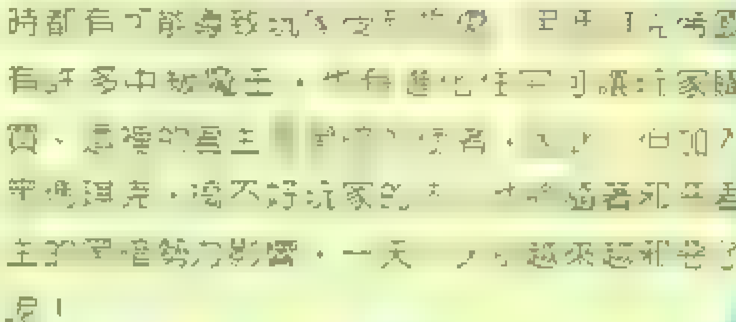
魔法奇兵



＊研究製造所 PARABES　＊遊戲類型 網路角色扮演　＊販賣流通所 瑪亞線上科技　＊科技需求：PII-450、128MB

黑暗勢力誕生——黑瑪琪克讓你的世界更邪惡

恐怖的黑瑪琪克是《魔法奇兵》世界的兩大勢力之一，一個與白瑪琪克勢不兩立的帝國。黑瑪琪克裡到處住著古代黑暗魔法師，帝國的原始黑暗力量來源，是從一個想要利用科技戰鬥裝甲將現代陷入混亂的瘋狂學士，也是黑瑪琪克帝國的古代鍊金術士。在這個充滿黑暗勢力的帝國裡，一天二十四小時中，有長達十二小時以上是籠罩在黑暗之中。



除此之外，各種黑暗的怪異氣候，如：小雪、大霧、天空飄落的雪塊等，隨時都有可能導致玩家受到傷害。黑瑪琪克帝國有許多中級魔王，也有進化住宅可吸引玩家購買、虛擬的君主……，如果加入黑瑪琪克，說不好玩家的……將受到邪惡君主的黑暗勢力影響，一天一天的越來越邪惡了呢！

民主化的羅馬尼亞帝國

羅馬尼亞帝國是現代人進入魔法奇兵世界後，經過長久的歲月，而由人們自行建立的全新的帝國。市民揚棄陳舊而腐敗的政治與物質主義，透過自己的雙手親自投票選出該地的君主，而在這之前，是由NPC暫代其君主的職位。君主的任期是3個月。君主將所收取的稅金自動分配給市民。

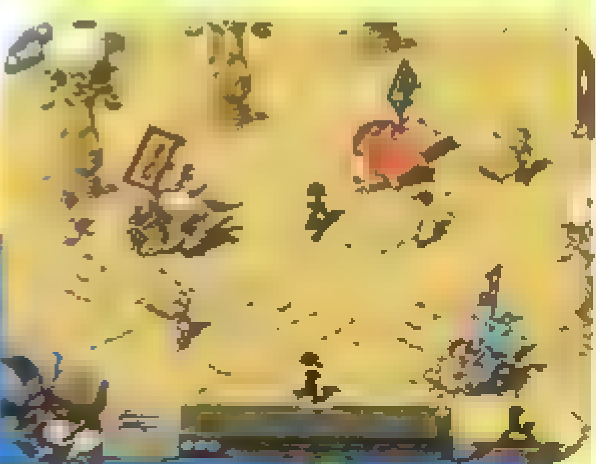
在帝國有一項有趣的遊行，不是由NPC領導，而是玩家可親自引領遊行的進行，如此一來便可成為誘導人民為將來的攻城戰做更大的精神團結，但若無法得到羅馬尼亞市民的信任，這個帝國公會會長就可能喪失人民的擁戴。在這裡，當選的君主擁有使死者重生的能力，但一天之內有人數的限制，此外君主還得像散財童子那樣到處散播金錢送給人民(哇！當遊戲中的財神爺也不錯！)，當然對付騷擾人民的怪物也是君主的重要職責。如此義無反顧地為民服務，相信很快的便可得到萬民擁戴，成為人敬人愛的好領袖。

但是與現實中殘酷的政治相同，如果玩家君主總是偷懶，在人民需要你的時候躲起來自己享福，民調數字一旦下滑，可會漸漸的失去人心，在下一次選舉時(每3個月舉行一次)，參加選舉的候選人，便是公會的會長們，君主的寶座可能就得拱手讓給更賢能的公會會長了。因此想當個萬民擁戴的好君主，可要像真實的總統那樣，全省走透透的為民服務喔！



超卡哇伊的《魔法奇兵》要大改版囉！這次全新改版的內容包括三大部分，一.新開放兩大帝國：黑瑪琪克與羅馬尼亞帝國；二.新增九種可騎乘冒險的數碼魔獸；三.全新遊戲介面讓上手更容易。以下就讓我阿雷斯帶玩家來仔細的瞧瞧到底全新改版後的魔法奇兵有哪些更有趣的地方呢？





騎著心愛的魔獸去冒險……

石器時代或其他可愛風格的遊戲怪物騎乘方式……

騎乘魔獸的英姿



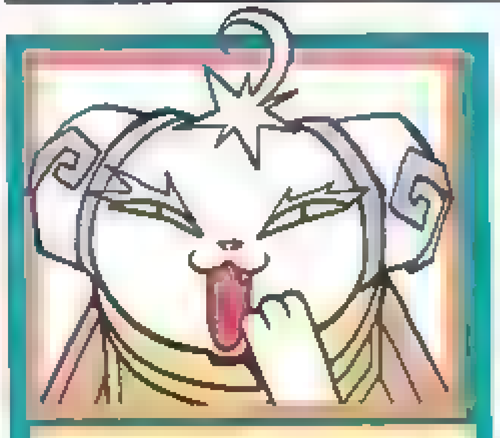






龍族 V1.2版

*研究製造所：eSofNet　*販賣流通所：第一波　*遊戲類型：線上角色扮演　*[illegible] 64MB RAM



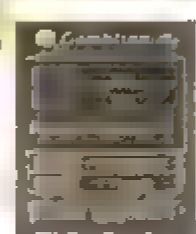
上期所介紹的《龍族V1．2版》，除了新增的傳職物品系統、六大高等怪物、七大法術及新地圖～毒洞窟之外，還有未曾介紹到的競技場觀戰及下注功能，信件系統和商人系統，這次就一起在此介紹喔

全新觀戰模式 & 下注賭博功能

「聽說那一場競技超精采，兩方隊員都是上上之選，不過只有當事人才看得到，真是可惜！」現在不用再遺憾了！《龍族V1.2版》增加競技場觀戰的功能，只要付一點觀戰門票錢，就能夠進入競技場看比賽，不過為了公平起見，比賽的時候是無法和競技中的參賽者進行對話呦！





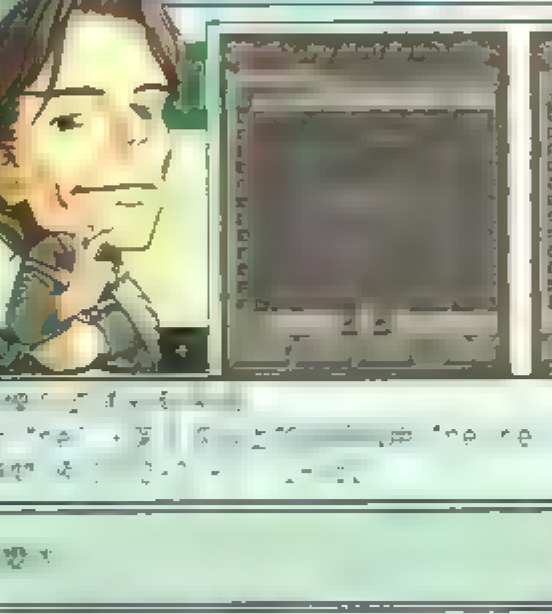


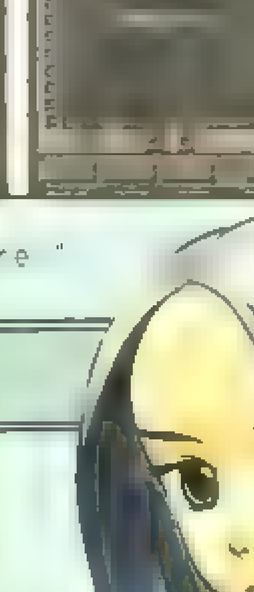
另外，有興致的人還可以在比賽前下注，猜猜哪隊獲勝的機率高；這跟一般賽馬的賭注是一樣的，支持率高的隊伍賠率比較低，支持率低的隊伍賠率比較高。參加賭注的人數上限為60人，若押對勝利者的人數越多，彩金相對就分到越少。這種賭2中1的下注，比參加樂透中獎率高多了，加上還可以進入競技場看比賽，緊張刺激的程度，真是叫人熱血沸騰啊！



更方便的信件系統

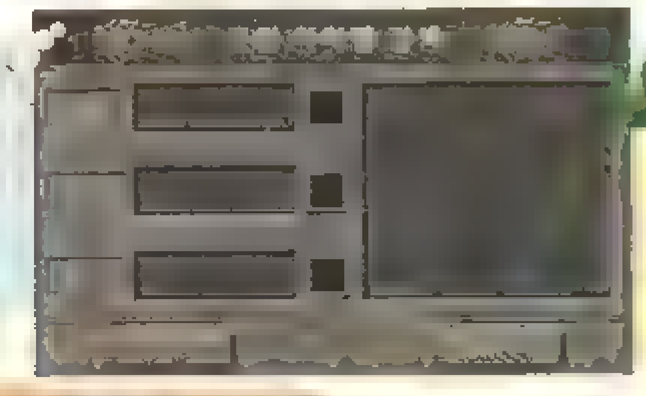
為了加強信件系統的閱讀、與[illegible]管理，《龍族V1.2版》特別加強信件系統，除了讓信件管理方便、寫信系統也[illegible]聰明自多了。下面是信件系統更新前後的差異列表：





	變更前	變更後
[illegible]	1. [illegible] 2. [illegible] 3. [illegible]	1. [illegible] 2. [illegible] 3. [illegible]
[illegible]	1. [illegible] 2. [illegible]	1. [illegible]
[illegible]	1. [illegible] 2. [illegible] 3. [illegible] 4. [illegible] 5. [illegible]	1. [illegible] 2. [illegible] 3. [illegible] 4. [illegible] 5. [illegible]
[illegible]	無	1. [illegible] 2. 可一次寄信給多人





變聰明的商人搜尋介面

想到要去向商人[illegible]買東西[illegible]，怎麼找也找不到想買的物品嗎？《龍族V1.2版》讓商人系統變聰明了！商人搜尋方式改[illegible]人性化，不[illegible]以往的[illegible]，還新增加了多種搜尋方法～

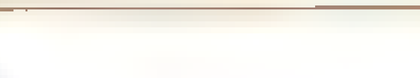
若輸入關鍵字，可搜尋所有列表的交易物品。例如輸入"屠龍"字串，商人所登記的交易物品中，所有包含"屠龍"的所有物品都會被搜尋出來

輸入商人角色的名字，該位商人所登記的所有物品都能搜尋出來。

[illegible]1日內、3日內、1週內登記的所有物品。

上述的搜尋方式可單獨使用，

也能同時使用，例如"字串&商人"、"字串&近日"、"商人&近日"、"字串&商人&近日"都可輸入來篩選搜尋！



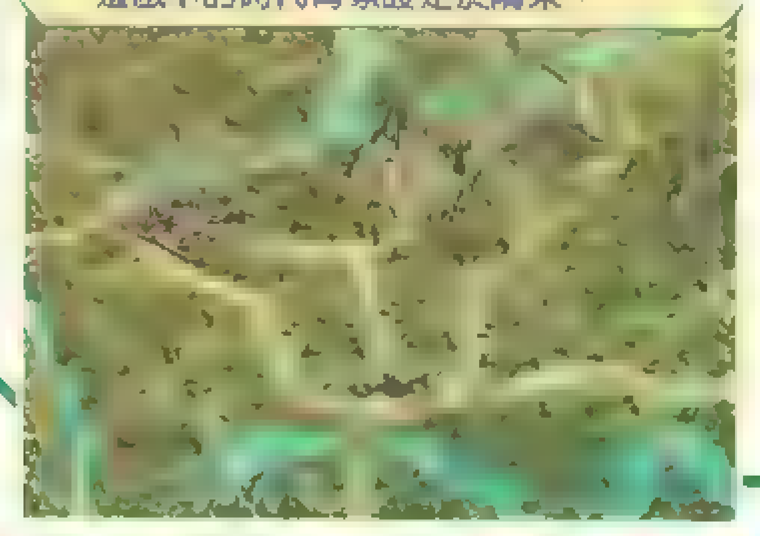
大唐英雄傳

預定推出日 

＊研究製造所：昌哲科技　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：昌哲科技　＊科技需求　PII 233・64MB

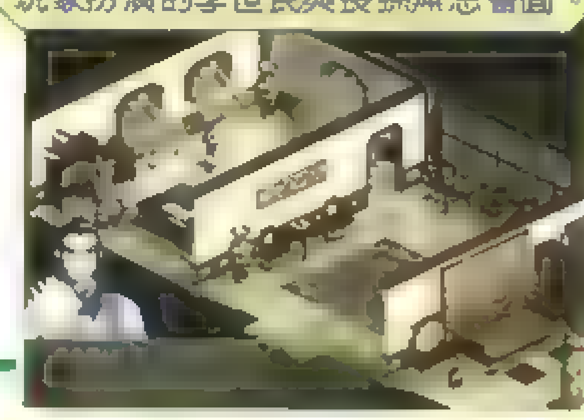
◇以唐太宗李世民為故事背景◇

隋朝末年，隋煬帝楊廣荒淫奢華，而後三征高麗、開鑿運河、賦稅繁苛，頻頻激起民怨，百姓民不聊生，國力日漸衰微。就在此刻，上古所流傳的「乾坤鏡」現世。乾坤鏡為上古黃帝為了保持國家能夠長治久安，求女媧娘娘所賜。傳說有誰能得此乾坤二鏡，便能平衡天下的正邪二氣，進而能得到天下，此一傳說也一直在人間不斷地流傳著，但人們卻從未有人目睹過乾坤鏡。



遊戲中的時代背景設定於隋末。

於因緣際會下，乾鏡落入到突厥可汗的手中，可汗獲悉了有關乾坤鏡的秘密，想藉此來實現進軍中原的野心，之後便千方百計想得到坤鏡的下落。坤鏡由唐國公李淵所獲得，李淵為了防止坤鏡落入他人手中，便偷偷地把坤鏡收藏了起來。遊戲中的玩家便是扮演李淵的次子李世民，由於明妃突然過世，李淵知道隋煬帝一直猜忌著他，故派李世民前往江都，而身為明妃的姪子的李世民，便奉父親李淵之命前去江都祭悼明妃。此次李世民前去江都，懷疑明妃之死必有蹊蹺，故明為悼念明妃，暗中則是要調查明妃的死因以及隋煬帝的陰謀。大唐英雄傳的故事由此展開！



玩家扮演的李世民與長孫無忌畫面。

在悠久綿長的中國歷史中，除了三國以外，隋末唐初也是非常精彩的一段歷史。大唐英雄傳就是以這個精彩的時代為背景，遊戲中玩家將扮演還未成為皇帝的唐太宗李世民，一步一步的解決外族陰謀，開創大唐百年基業的盛世

◇體驗歷史風情◇ 親身開創大唐盛世

於遊戲一開始，由玩家扮演李世民，在前往江都祭拜明妃的路途，玩家會遇上蒙面刺客、強盜等各式各樣的敵人，在戰鬥之中提升主角生命值、攻擊、防禦等能力，並隨著玩家於遊戲所碰上的各式各樣的事件，透過四處探訪以及提供情報的友方角色，再藉由情報搜集與事件解決，讓玩家可以充分融入大時代歷史演義故事的劇情當中，並一步步揭開潛藏於明妃之死及乾坤鏡背後的陰謀與真相。

找出事件陰謀，才能完成大業



操控簡易上手◇ 武俠戰鬥風呈現

在角色的操控上，遊戲可以用滑鼠就能輕鬆做角色移動以及交談，在遭遇敵人時的戰鬥畫面亦是可以透過滑鼠操作，並藉由友善的戰鬥介面，讓人可以輕鬆上手。於戰鬥中，除了一般攻擊、防禦以及逃跑等常見的選擇外，還有如「天罡正氣」等整合了武俠小說風格的特殊招式可以使用，可以讓玩家充分地享受在戰鬥上的樂趣。

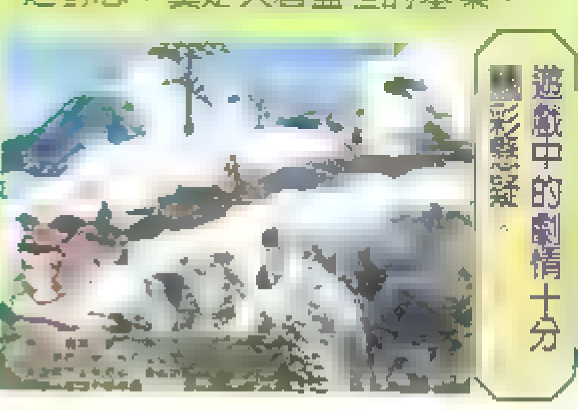


人物界面簡單清晰，十分易了解

充滿武俠風格的戰鬥

豐富多變劇情 ◇精彩懸疑◇

江山如此多嬌，引無數英雄競折腰。隋末亂世，群雄並起，外族覬覦的時代，玩家可以在這歷史古裝角色扮演遊戲中參與這大時代歷史的變遷，在中國傳統風格的配樂下，於磅礡的遊戲故事背景，藉由詼諧的對白，風格鮮明友善的遊戲介面，讓玩家置身於隋朝末年時代的中國。扮演李世民的玩家，能否隨著遊戲故事的進展，抽絲剝繭，找出明妃死因，挖掘出隱藏在各事件背後的陰謀，並瓦解不惜代價想獲取乾坤鏡來入主中原的突厥可汗之野心，奠定大唐盛世的基業。



遊戲中的劇情十分精彩懸疑。

時空戰場3.0版

預定推出日 7月



＊研究製造所：華義國際　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：華義國際　＊科技需求：P 450 64MB RAM



《時空戰場3.0》版本的世界觀就是圍繞著地下城「伊摩市」，這座城處於地下隧道的第4層，與世隔絕，這座城是東部多媒體殘餘勢力所開發的高科技地下都市，裡面擁有著很高級的技能科技，而且也擁有一種很特殊的資源「水晶」，有了水晶，就可以藉由高級的技能技術生產強大的機械裝甲－「晶體機甲」，然而這座城因為世隔絕好一段時間，所以一直沒有被外界發現，再加上周圍有著強大的機械兵團保護著，玩家扮演生化開拓者的角色，因開拓的關係發現了這座地下都市，而生化人們也為了要得到「晶體機甲」的製造技術而與了這座城有了接觸……

可以與一般裝備並用的晶體機甲

晶體機甲就是所謂的機械人，玩家藉由習得操作技術，才能開始操作晶體機甲，而製造晶體機甲的工作，當然是非技師莫屬，然而這樣的技術也不是所有技師可以馬上擁有的，會限定玩家武器製造技術和防具製造技術到一定的程度才能使用這樣的工具機，而且這樣的工具機也不是垂手可得，必須通過機械兵團重重的包圍到達地下城接受考驗，只有通過考驗的技師才能得到這樣夢幻的工具機，而所有的職業在習得駕駛技術之後，便能駕駛晶體機甲，晶體機甲不屬於任何裝備，玩家可在穿著裝備後，再駕駛晶體機甲，晶體機甲的每種機甲不但可以追加角色的防禦力，而且有特殊攻擊效果。

即將開放自行開店的功能

玩家可以自行蓋出商店，把辛苦得到的道具或是物品，可以隨時賣給玩家，不再受時間的限制囉，另外也將開放了個人流動商店，讓蓋不起房子的人也可以賣一些東西，來讓自己升級更順利。地城的迷宮雖然不大，可是設計的方式有別於以往的，會讓人著時玩上好一陣子，順便讓玩家可充分享受全新的感受，其中的怪物不僅是外觀改變了，連他們的攻擊方式與行為模式都大幅的升級了，又加入了人物的物理特性（中毒、麻痺、沉默、緩慢），例如：蜘蛛可能會讓人中毒，機械人對於一些攻擊將會有一定免疫力，大大的改變了一成不變的遊戲玩法，相信一定可以給玩家更多的樂趣與玩法



▲終於可以自行開商店了

增加許多人性化的設計



▲看到了右上角的能量反彈裝置，再也不怕別人pk我了

▲伊摩市的入口

遊戲工坊　時空戰場3.0版

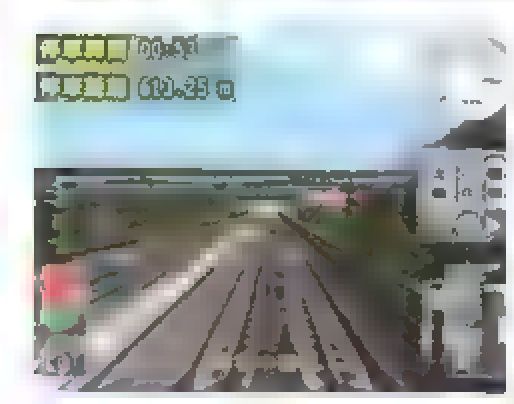
GO!GO!台北捷運



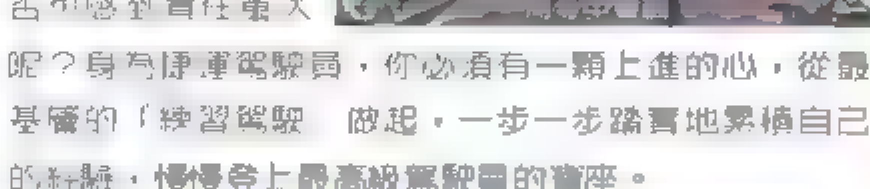
＊研究製造所：尼奧科技　＊遊戲類型：模擬　＊販賣流通所：尼奧科技　＊科技需求：PII-450、128MB

體驗駕駛捷運的樂趣

第一個捷運模擬遊戲來了！《Go！Go！台北捷運》是一個讓玩家變成捷運駕駛員，安全的操縱列車將旅客運送到各站去的遊戲。經常搭乘捷運的大台北居民，現在除了搭乘之外，你也能感受做為捷運駕駛員的樂趣了。手握操縱桿，負責把全車上千名的乘客運送到每一個車站，你是否也感到責任重大呢？身為捷運駕駛員，你必須有一顆上進的心，從最基礎的「練習駕駛」做起，一步一步踏實地累積自己的經驗，慢慢登上最高級駕駛員的寶座。









之前有款大受好評的PS遊戲《電車！GO！》，就是取材自日本的電車，那時人人手握著操縱桿比比看誰才是最佳列車長。不過由於是國外的地物，在遊戲的過程中較難放入感情及認同感，而現在這款以台北捷運為藍圖的《GO！GO！台北捷運》，本土性的題材將讓你更能融入遊戲中。

收錄沿線知名建築

製作小組為了呈現最好的捷運環境，所以特別花了一番功夫把捷運沿線的知名地標通通收錄進遊戲裡，玩家開車時一定要仔細觀賞，看看能否看出這許多的知名建築物，像是國際知名的圓山飯店，還有熱鬧的士林夜市，改建成臨時市場後也被收錄遊戲中了，還有圓山站的足球場，這個台北人舉辦活動的最佳場地，當然也少不了。另外即使不是地標，但是沿線上具特色的建築，製作小組也通通放進遊戲裡了，所以玩家可要仔細看看，說不定在遊戲裡就看得到你們家喔！

遊戲的三種模式



遊戲中有三種難易度—初級、中級、高級。選擇「初級」時，列車會自動駕駛，玩家只要負責啓動列車、鳴喇叭及播報站名即可，是一個讓新手能夠熟悉捷運的模式。選擇「中級」時，玩家就要開始負責駕車了，除了包含初級的基本動作之外，最重要的「操縱桿」也完全交給玩家負責，這時必須看好畫面上的時速表，避免超速，並且在規定的時間將列車開到站，能夠準點進站，才能得到最好的分數。「高級」模式則又加上了難度很高的「突發狀況」，玩家除了負責開車之外，還要好好處理這些突如其來的事件，例如地震、強風等等。



自己塗繪喜愛的列車外觀

遊戲除了預設的幾種列車塗裝外，還提供玩家自行繪製列車貼圖的功能，只要玩家按照一定的貼圖格式繪製，就能把自己喜愛的各種圖形作成列車外觀，然後於遊戲程式裡，同時遊戲也貼心的提供了「匯入」貼圖的功能，讓玩家精心收藏的圖能很方便的轉換成列車外觀。



豐富的捷運資訊



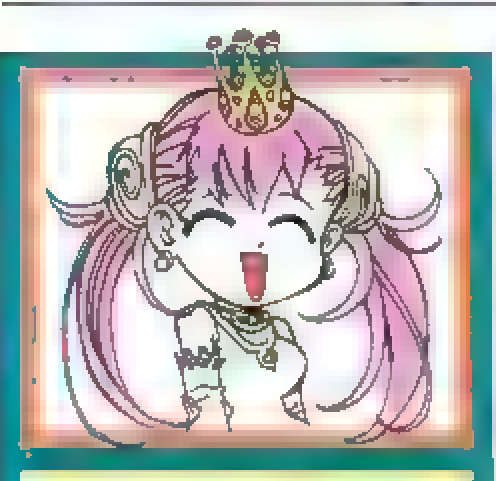
除了遊戲本身的內容之外，製作公司還特別收錄了捷運資訊供玩家觀賞，裡面有捷運的歷史沿革，詳細介紹了捷運建設的過程，還有捷運各站的詳細交通資訊，方便玩家查詢。再加上上百張的捷運沿線寫真，相信這些資料對喜愛捷運的玩家來說，會大大增加遊戲的收藏價值。



e路狂飆 屏[illegible]墾丁盃挑戰賽

預定推出日

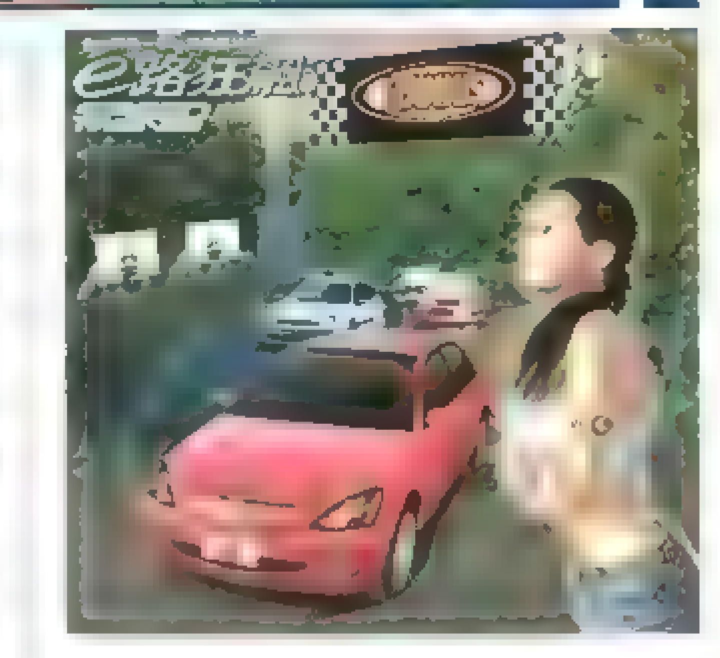
*研究製造所：MMAXXIS　*遊戲類型：運動　*販賣流通所：瑪吉斯　*科技需求：P4、[illegible]



熱帶景緻、陽光、椰影、藍海，空氣中也充斥了愉快、輕鬆的因子，迎面而來的是暖暖的綠意，彷徉在南部的屏鵝公路上如同另一個國度般的閒適。e路狂飆－屏鵝公路墾丁盃挑戰賽特別資料片，收錄了三段墾丁周邊的優美景致，讓大家不用風塵僕僕，不用披星戴月，也能夠享受南台灣的熱情喔！

[illegible]暴風登陸

2003年5月12日，MITSUBISHI Virage 1O記者會現場，《e路狂飆屏鵝公路墾丁盃挑戰賽 特別資料片》在毫無預警的狀況下公開亮相，除了精進的畫質與操控特性之外，相當令人振奮地，遊戲首度加入台灣本地國產車型—MITSUBISHI Virage 1O，這是MAXXIS與中華汽車聯手創造的另一個世界第一，史上第一款收錄國產車型的賽車遊戲，我想，這應該也是史上第一款在新車記者會上發表的賽車遊戲吧！欣見國內科技業與汽車大廠結合，國產賽車遊戲的未來令人十分期待！





屏鵝公路資料片是e路狂飆有史以來物理特性最為擬真的一款遊戲，編號Ver.1.39，重新修正車輛慣性、輪胎與地面摩擦係數以及更為真實的手煞車系統。技術純熟的玩家可以利用手煞車在屏鵝公路的高速大彎中做出華麗的甩尾側滑動作。各種驅動方式所產生不同的車輛特性，也在MAXXIS的重新調校之下，變得相當真實。

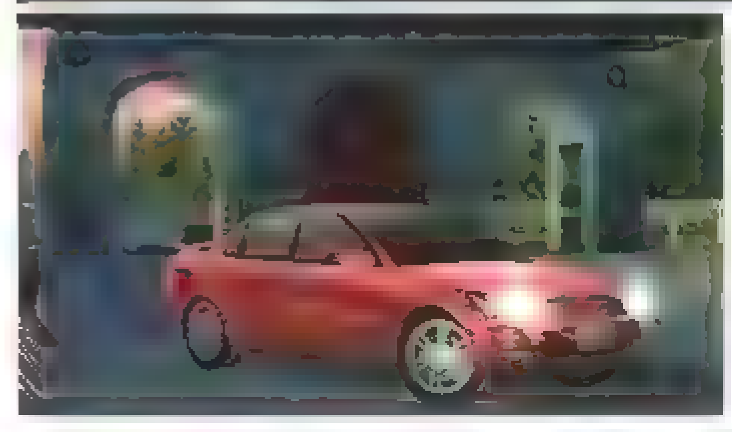
[illegible]介紹



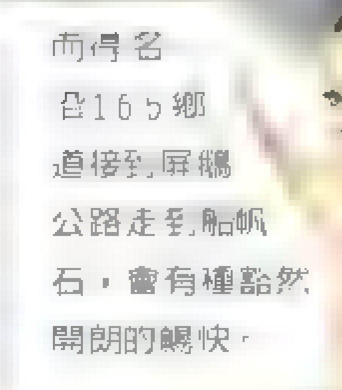
第一段－遊樂區牌樓～社頂公園入口

遊樂區牌樓位於屏鵝公路上32公里處，可說是進入墾丁的第一站，從牌樓出發，可以通往墾丁公園——台灣第一座熱帶植物林。而此次收錄遊樂區牌樓到社頂公園的這一段路，許多遊客喜歡漫步其中享受森林浴，路上滿是熱帶雨林、季風林植群及毛柿肉豆蔻林等具台灣之景觀，獨具特色，到了夏天，更是賞蝶的好時機。而這段山道，時陡時緩，彎道綿延，考驗著玩家的駕車技巧。

第二段－社頂公園～船帆石

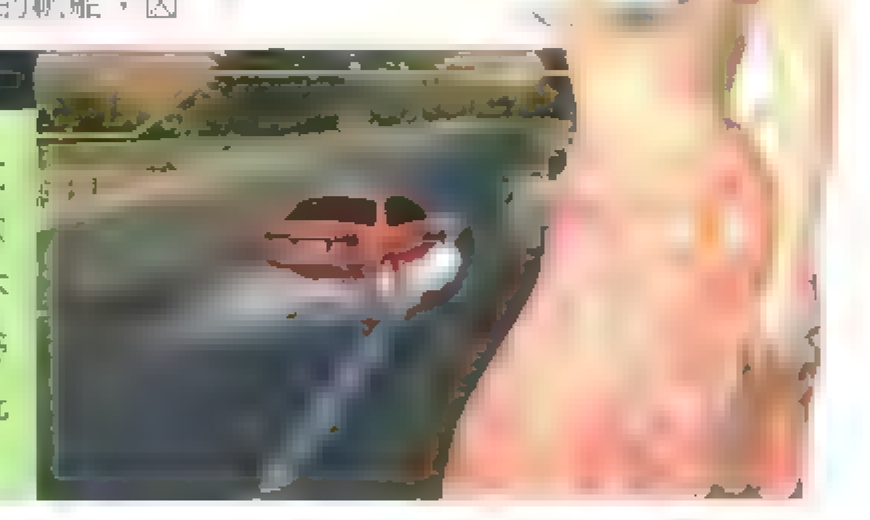


社頂自然公園位於森林遊樂區之東南面，由中央高起向四周傾斜的丘陵台地，南陡北緩，是國家公園內最重要的石灰岩台地地形。船帆石位於屏鵝公路約36公里處，介於墾丁與鵝鑾鼻之間的海濱，是台地上方崩落至海邊的珊瑚礁石，遠望似艘即將啟航的帆船，因而得名。由165鄉道接到屏鵝公路走到船帆石，會有種豁然開朗的暢快。



第三段－鵝鑾鼻燈塔～風吹砂

鵝鑾鼻燈塔，光度達 180萬燭光，有「東亞之光」的美譽。風吹砂位於鵝佳公路上約48公里處，地質為紅土及沙的混合物，夏天雨季時，雨水會沿地形流向大海，形成沙河景觀，再由台地邊緣垂瀉直下，而為砂瀑奇觀，冬天東北季風又把海邊的沙往台地上吹向崖頂。這段路又是截然不同的景緻，路長而直，相對競賽，喜歡挑戰極速的玩家，絕不可錯過。



Avatar

預定推出日 6月

＊研究製造所 遊戲橘子　＊販賣流通所 遊戲橘子　＊遊戲類型 其他　＊科技需求 P-III、64MB

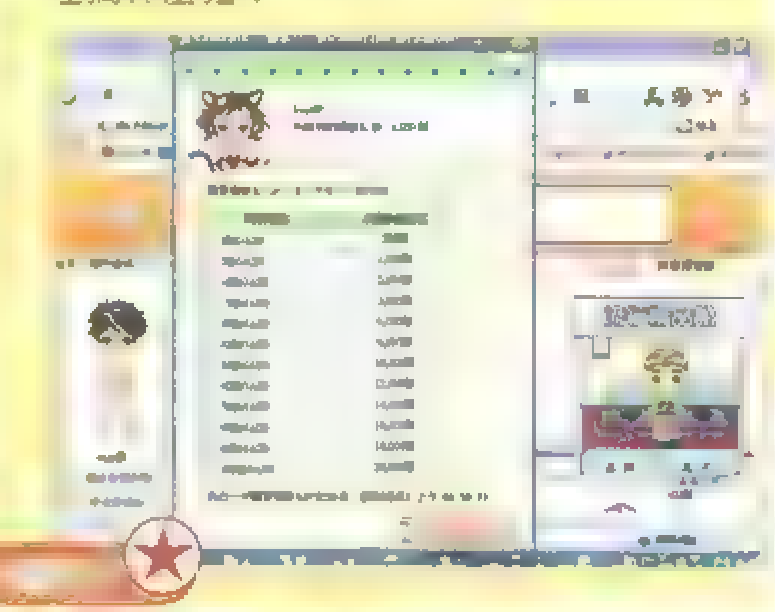


前網路上正瀰漫著一股造型風，繼「YAHOO！奇摩」的造型精靈之後，遊戲橘子也推出了以人物造形為主的Avatar，玩遊戲、想變身、搞交友、純聊天全在gamania.com

新型態的娛樂潮流

SARS風暴席捲全台，大家都害怕出門，逛街血拼更是甭提了。別沮喪，現在有一個最安全有趣的休閒娛樂，不必出門在家就可以狂血拼、搭打扮、動逛街，更還可玩遊戲呢！那就是最新流行、最Hot的Avatar！

在Gamania.com所有的會員都會擁有一個專屬的「替身娃娃」來代替自己的樣子，大家在這裡進行的各種活動都會以他(她)來進行，是一個具有角色扮演功能、可以玩小遊戲、經營家族社群，強調「特色」的網路娛樂平台，在這樣一個具有強烈個人特色的網站裡，具有獨特品味的人是容易被突顯的，現在就來看看這個網站在搞什麼鬼！



創立角色，有特色最重要

成為會員擁有專屬的替身娃娃

現在只要加入成為GASH會員就可以免費擁有一個專屬的替身娃娃，現在馬上登入還可以獲得8000顆橘寶石，用來製作替身娃娃臉型、服飾、佩件等物品，還可以免費玩耍現在提供的十四款對戰小遊戲！

快！快！快！去添購新衣囉！

替身娃娃最特殊的地方，在於可以根據個人特徵打造自己專屬的替身娃娃。可以到網頁中的「購物廣場」、「主題服飾館」、「主題背景館」等地方，擁有自我風格可是Avatar的最高指導原則。



連ROBO裝扮也有喔！

帶著狗狗、貓貓趴趴走

曾經有過在線上遊戲裡頭擁有自己的寵物、帶著他們趴趴走的經驗嗎？現在在「購物廣場」裡還有一個專為喜愛動物的玩家所設計的「寵物商店」。在這商店裡有一百多種琳瑯滿目的寵物種類供大家選擇，你可以帶著你心愛的小狗、小貓、小雞、小豬到處玩，不論是聊天、交朋友、玩遊戲都有牠陪著你喲！

打理好可別忘記換裝喔！

當行頭都購買好後，千萬別忘記在更衣室裡換裝並按下「完成裝扮」的按鈕來儲存選擇的造型。在「購物廣場」裡每個月將固定新增二百種以上不同的新貨品，從身體的特徵、服裝的表現、情境式背景的裝飾等等，無非就是要玩家們運用創意量身訂做另外一個自己。

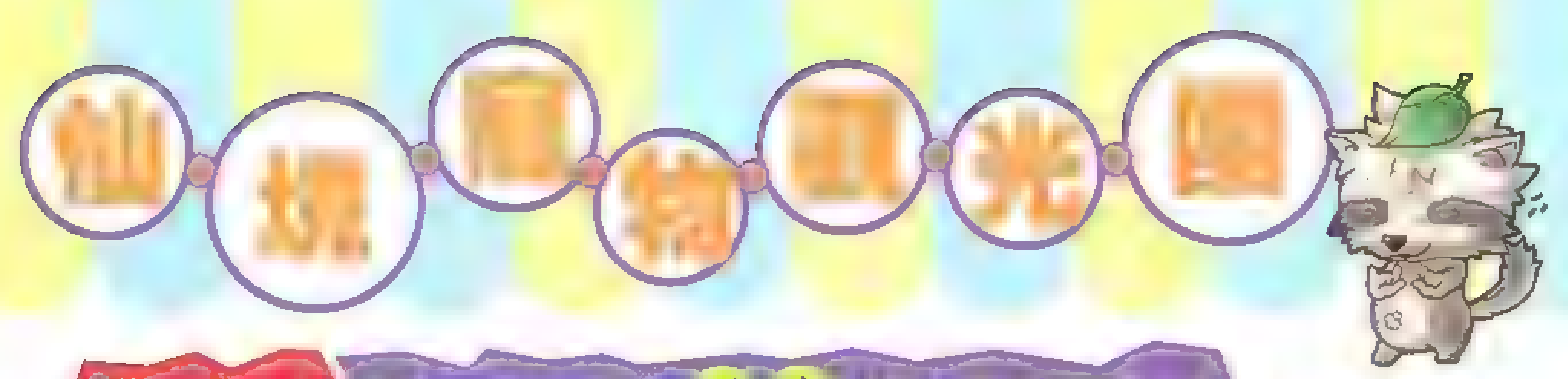
輕鬆暢遊小遊戲

除了換裝外，Avatar的特色就在於可以利用這些自己的分身去遊玩各式各樣的小遊戲，Avatar提供了彈棋大戰、彈棋大戰－暗器版、球型俄羅斯、球型俄羅斯－暗器版、搶地盤、對戰小蜜蜂、打字遊戲、西洋棋、五子棋、黑白棋、內歐細菌戰、雙人GO STOP、GO STOP及SEVEN POKER共14種小遊戲。

結交有特色的朋友

在進行遊戲的過程中，你只要點選別人的替身娃娃就可以看到他(她)的基本資料，然後還可以把對方加入好友名單中，以後就可以方便查詢對方是不是在線上，或者用總機搜尋朋友，也是非常的方便喔！另外還有紙條傳送功能，可以在完全免費的狀況下把你的心意告訴對方，還可以夾帶禮物呢！在家族板玩家還可以看得到別人的長相和基本資料，除了一般的留言版功能，還可以畫畫留言、貼圖，好東西就要跟好朋友分享。在這裡玩耍可以不用擔心被別人傳染Sars，又可以結交朋友一起遊戲、打發時間，真是安全又方便的一個新社交活動，喜歡嚐鮮又有個性的玩家不妨試試。

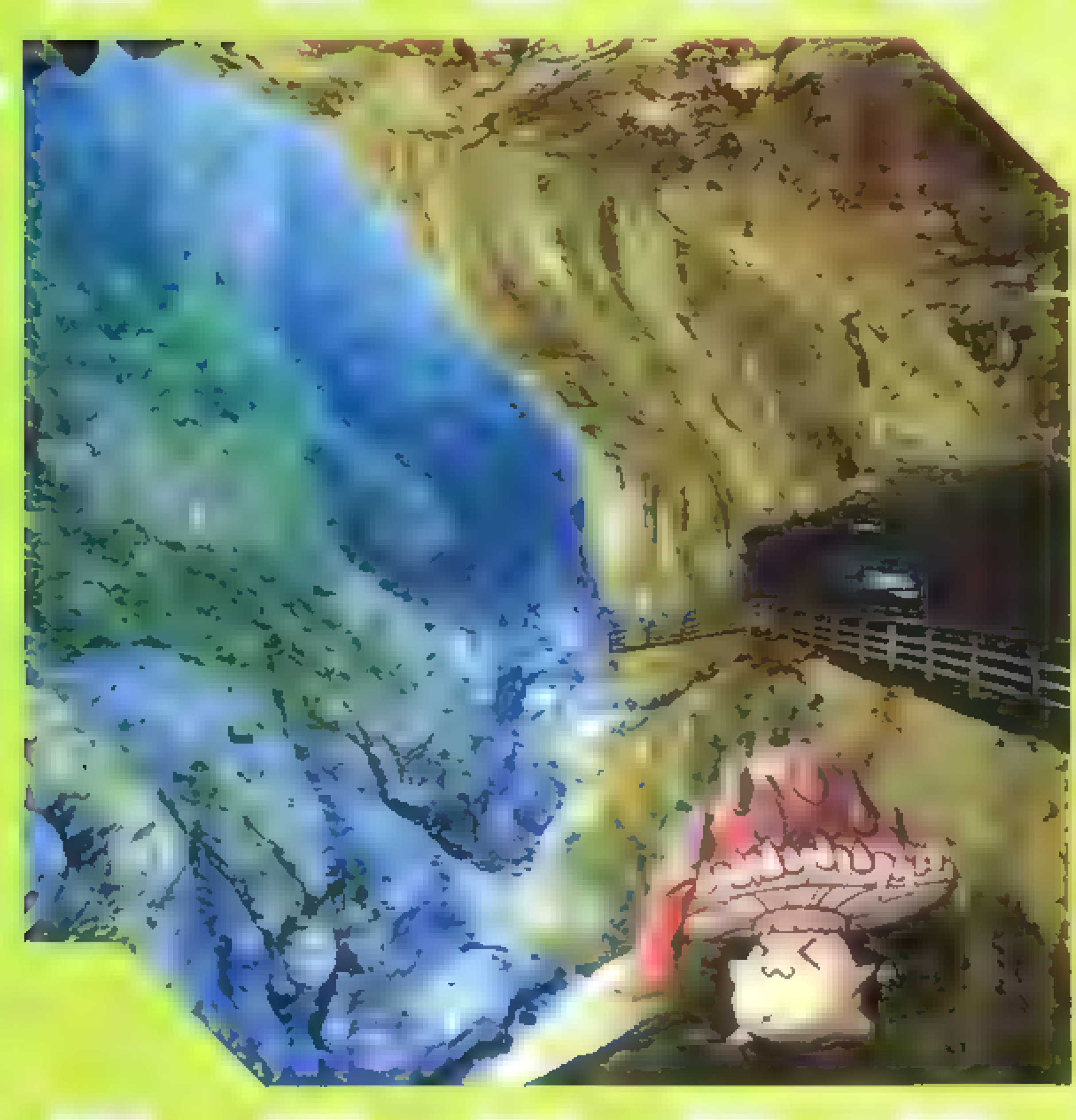




仙境寵物觀光團

看雜誌 讓你成為仙境遊戲高手！

愛玩的蘑菇，偷偷溜出去玩了！猜猜看，可愛的蘑菇跑到那裡去玩了呢？
只要答對就有機會得到限量製作的波利護腕墊唷！有100個名額唷！





提示答案

1. 望雲閣
2. 太魯閣
3. 還珠格閣
4. 考試不及閣



活動方法 請將答案填寫於明信片背後，並寄至「115台北市南港路二段99號B1　軟體世界雜誌 活動小組 收」就可以囉！

活動期間 即日起至7/15日止

中獎公佈 軟體世界雜誌8月份（7/25出刊）



主辦單位 

協辦單位 

贊助單位 

千年貳11.0版-帝王石窟

預定推出日

*研究製造所：Actoz　*遊戲類型：線上角色扮演　*販賣流通所：永世泰科技　*科技需求：P2-200 64MB

新版本的最新特色

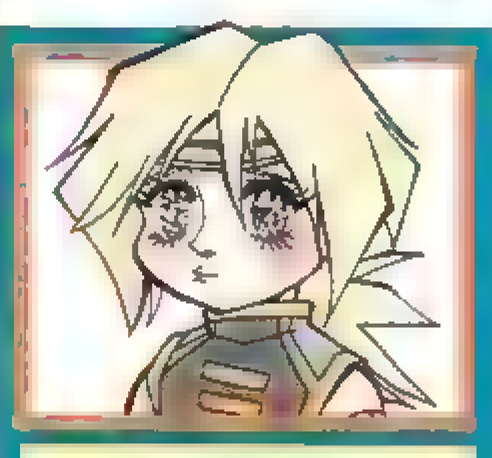
傳說中的「天魔劫」

自古以來江湖中一直流傳著一段謠語，在這個謠言中揭示了一個關於「天魔」的傳說。

謠言：「天縕乞乞紫氣生，魔長正道黯消沉；劫起攸攸衆生界，劫應天機亂千年。」

據說每隔千年，江湖中便會誕生一位「天魔」，「天魔」乃是精天地間的紫縕之氣所生，性格殘忍、喜怒無常，且具有一身無人能及的武功，武林俠士喪生在歷代「天魔」手上者不計其數，因此「天魔」誕生之日，便是天下蒼生浩劫之時，而「帝王石窟」的故事就是由第九十九代的天魔——「西域魔人」開始…





在今年暑假由永世泰科技所推出的《千年貳》最新版本《帝王石窟》（暫名），在這一次新版本的更新中，玩家會背負起揭穿「西域魔人」陰謀的重責大任，除了有東海沼澤、北海雪原、黃金沙漠三種不同的區域場景供玩家冒險外，玩家也將面臨十餘種全新怪物的挑戰，另外全新的武學系統「掌法」及「護身罡氣」也會在這一個版本登場，玩家在武功的修練上會多了一個新的選擇，相信此次的改版一定能帶給玩家全新的感受哦！^^

一 劇本有如連續劇

在繼《匠神之章》的金工、匠人、裁縫、藥師四大技術開放後，今年暑假千年貳將再推一個全新的版本《帝王石窟》（暫名），這一次的版本中最大的特點是在於它的背景故事架構，整個故事的內容就像是一本武俠小說，出現的場景非常的廣大，另外在遊戲裏隱藏了許多劇情路線及秘密修練區等，都可以讓玩家感覺到一種前所未有的細膩感和樂趣。

二 新的武功系統閃亮登場

在繼《匠神之章》的金工、匠人、裁縫、藥師四大技術開放後，今年暑假千年貳將再推一個全新的版本《帝王石窟》（暫名），這一次的版本中最大的特點是在於它的背景故事架構，整個故事的內容就像是一本武俠小說，出現的場景非常的廣大，另外在遊戲裏隱藏了許多劇情路線及秘密修練區等，都可以讓玩家感覺到一種前所未有的細膩感和樂趣。



掌風、護剛罡氣加入，龍派氣功亮相

三 全新的新手村設置

新手村為新手的必經之地，其主要的目的是為了讓新手們可以更有趣的修練，更有趣的了解千年而準備，在這一版本裡千年小組將新手村做了一個徹底的變化，不但整個新手村的地圖重新編製，畫面變得更加精緻、細膩，同時也增加了許多的新手任務，及供新手修練用的新怪物，如打不還手的稻草人、殺人不眨眼的黑小獸……等等。



新手村讓新手練功昇級卡EASY

四 個人商店來買賤！

「哎唷，光是買賣物品就這麼的麻煩～」

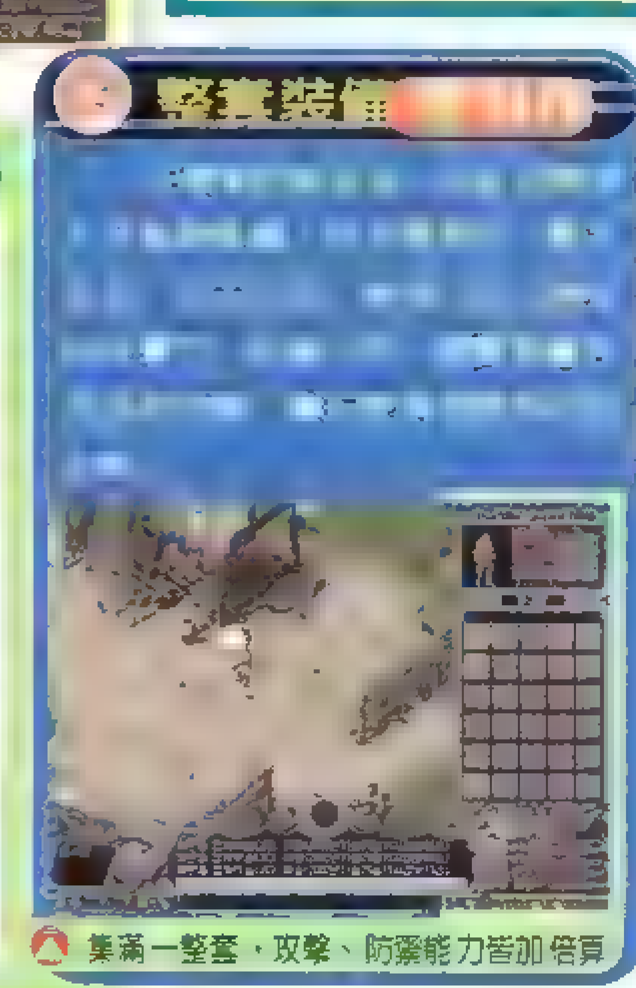
「那郭剛剛要買太極月刀的人離……可以再喊一次嗎？」

「那郭我技術五品以上的東西要怎麼辦哩……」

「而且一又加上一下又一下過去的大喊視窗……」

為了增加玩家間的互動及千年世界的貨幣流通，在千年裡這次要加入一個新的系統，那就是「個人自動販賣系統加入」，玩家只要設定好自己要賣的物品及價格，往地上一坐就可以開始擺地攤囉，且是不分白天或夜晚會自動的販賣哦！

整套裝備



集滿一整套，攻擊、防禦能力皆加倍頁

石器時代7.0

預定推出日 7月

＊研究製造所 華義國際 ＊販賣流通所 華義國際 ＊遊戲類型 線上RPG ＊科技需求 Pentium 32MB



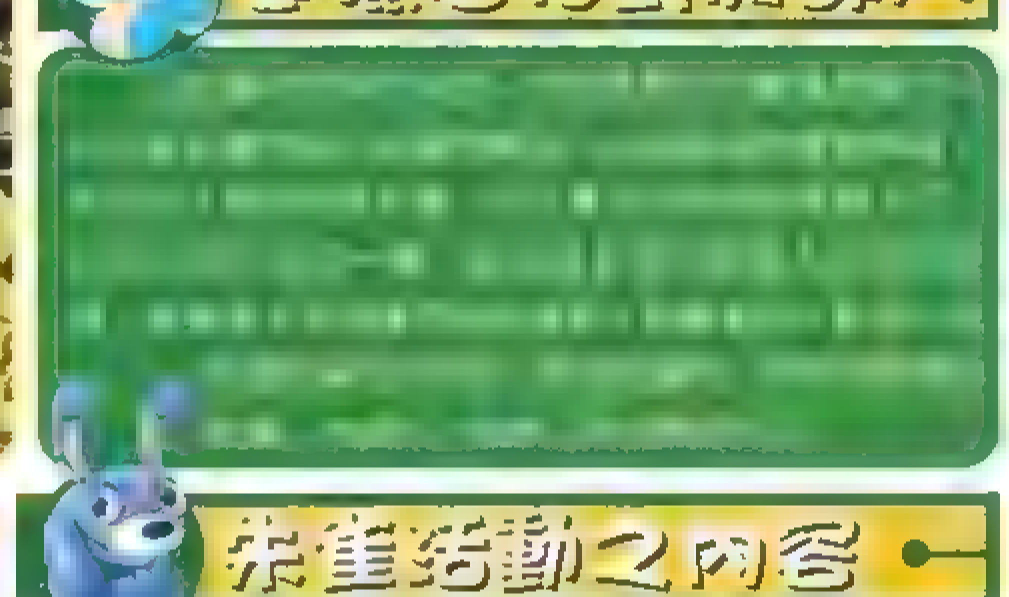
《石器時代7.0》這次推出了全新的三個職業－白狼勇士、追獵者、闇靈法師，那麼就讓我們來看看這些職業到底會對以往的石器生態帶來什麼樣的影響和衝擊，另外，再為大家仔細說明朱雀任務的詳細過程，請看以下的報導。

白狼勇士相對於攻人、防人

白狼勇士的特色就在於本身超群的攻擊力和防禦力，當然也是因為他們能夠穿戴更強的裝備武器而言的緣故。這對原本石器的人物來說，比較像是攻人或者防人。首先白狼勇士跟攻人比較的話，白狼勇士會擁有高出攻人許多的防禦力，而或許在攻擊力上面會略遜於攻人，不過因為白狼勇士本身所學習到的攻擊技能，讓白狼勇士的攻擊力可以提升到與攻人相比甚至是超過攻人，所以我們其實可以預見的到，不論是攻人或者是防人，將來都不會是一個練了大部分技能的白狼勇士的對手。

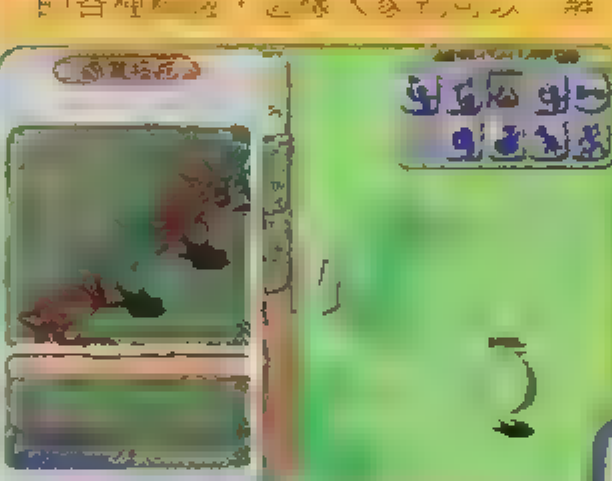


追獵者相對於敏人

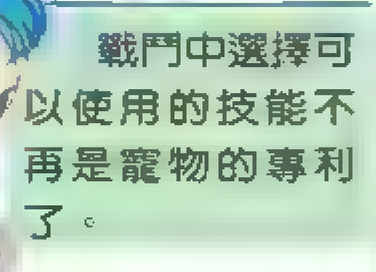


闇靈法師相對於解人

闇靈法師的各種法術，人們最容易聯想到一般專門施放各種精靈的解人，這其中的差異其實很容易可以看的出來，闇靈法師不但擁有更多強大的法術技能，同時也能施放原本的各種[illegible]，這樣大家就可以了解，其實如果是一般會成為解人的人物角色，就適合成為一位闇靈法師是一個很不錯的選擇，而闇靈法師強大、致命的新法術，也將對[illegible]太好過囉。







戰鬥中選擇可以使用的技能不再是寵物的專利了。

看到了嗎，多出了好幾個裝備欄位了呢。

朱雀活動之內容

這次朱雀活動其實還蠻有意思的，要求的條件只有二個，一個是戰鬥積分達到四千八百分以上，而另一個條件是解完指定的十個任務。戰鬥積分類似當初的火牛活動一樣，只有跟相差二十級以內的怪物戰鬥才能得到。而如果是玩家之間PK的話，只有獲勝的一方才能獲得勝利。戰鬥時間每達一小時就能獲得十分的戰鬥積分，而且戰鬥積分是可以累積的，也就是說不論每場戰鬥的時間有多長，戰鬥時間的計算會一直累積下去。而要查詢戰鬥積分的方法有二：一是每五分鐘系統會自動告訴我們目前累積了多少戰鬥時間。二是跟活動報名的NPC對話，他會告訴我們目前共累積了多少積分。

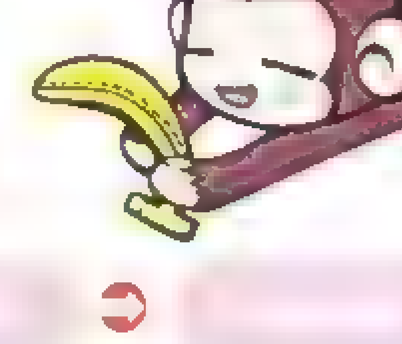
除了戰鬥積分之外，另一個條件是要解完十個任務。這十個任務分別是：夢德洞窟任務、馬祖任務、強悍一族、龍穴任務、夢幻洞窟、黃金羚羊、五兄弟之謎、英雄島後傳－四聖石任務、金飛航空、火焰白狼勇士任務。那麼解過任務之後又去轉生的話怎麼辦呢？？如果我們解完這些任務然後又去轉生了，那麼這些任務都得重解一次。而如果我們之前已解完這些任務而且還沒有進行轉生的動作，那就算這些任務是在報名朱雀活動之前解的也沒關係，就都算解過了。要查詢我們還有什麼任務沒解的話，一樣到報名NPC那裏可以查得到，不過他一次只會告訴你一個任務喔。也就是說如果我們還差三個任務，這時NPC只會先告訴你一個任務，等你解完該任務再來找他，他會再告訴你另一個沒解的任務是什麼。

快搭RO練功專車!! 讓你直達仙境~ *\(^.^)/*

mimi 再出新招!!



推出超強ㄉ『仙境練功專車』服務 ^^



內容有集各家精華於一身的獨門攻略：有錢也買不到的各職業超快速練功秘笈；還有獨家提供的公會圖下載~

近期上架內容有二轉ㄉ練功秘技、武器鍛造方法、果汁製作、魔劍製作…等。更多精彩內容，陸續更新中，全都只給PHS專屬會員喲~

現在加入會員，還有機會贏得天使髮夾、[illegible]、RO安全帽、公仔娃娃……等大獎喔！

PHS服務登入路徑

捆搭情報網址：@sw/ro/



拿什麼武器最帥氣？穿什麼裝備裝可愛？K什麼怪獸才會吐寶物？

還再翻攻略！？身為仙境高手的你，這是你不可不知道的完整攻略！

隨時想知道，打開手機即時查，讓你跟RO不分離喲~

基本建議裝備



武器、裝備千千萬萬種，令人眼花撩亂，你還再空手打天下嗎？不管你是帥氣劍士？還是法力高強的魔法師？身上的裝備一樣也不能少哦~

快靠過來檢查一下，你的裝備有沒有齊全。

仙境裡的菜鳥準備好要轉職了嗎？RO的高手帶著伙伴上哪升級？

誰能指引你正確的方向，答案通通都在這裡！

這裡有各職業正確練功方法，建議各技能正確加點，嘿!你可不要再走入歧途。









GRAVITY

新手村動感下載曲

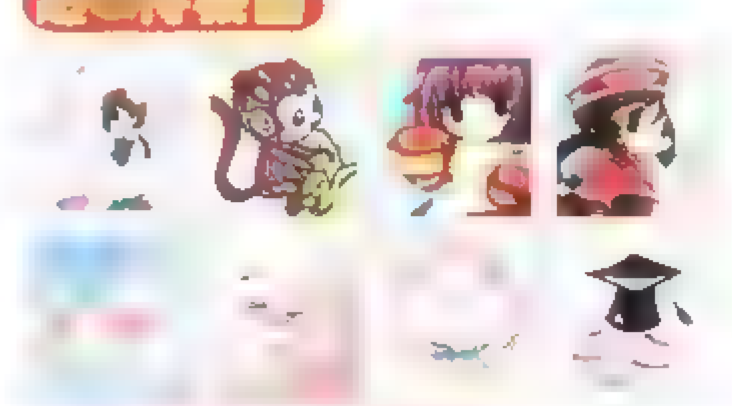
RO玩家必經之地，以輕鬆的音樂歡迎各位新手們的加入。

依斯魯得島下載曲

劍士發源地專屬歌曲 身為RO劍士，你怎能錯過~~

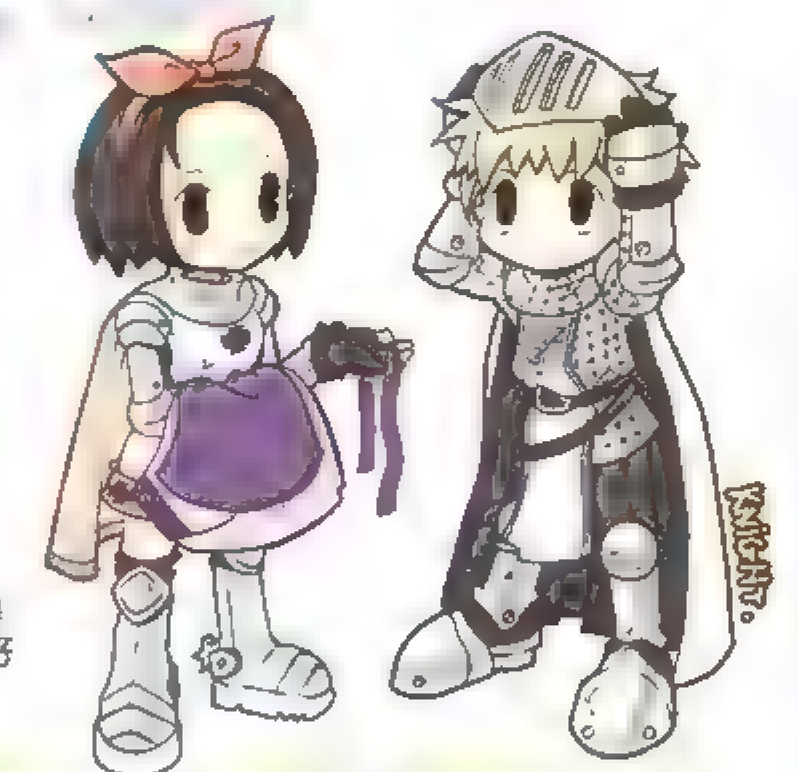
樹老森林神秘下載曲

愛練功的玩家一定愛死這充滿了眾多樹精且濃濃神秘氣氛的森林綠波利。



手機網站其他精彩內容：

線上PK小遊戲、手機鈴聲/圖片、秘技/遊戲心得的討論區、跨越伺服器的同盟、集體傳訊線上好友，一次通令天下！



活動說明

時間：92.06.01～92.07.15 活動方式：1.凡加入「PHS M-M捆搭情報－仙境傳說（@sw/ro）」線上服務「仙境練功專車」會員，就可以參加幸運抽獎，可獲得仙境傳說虛擬寶物等多項大獎，愈早加入，機會愈多。2.得獎名單於活動結束後，將專函通知得獎人，並公布於站內公佈欄。獎品項目：天使髮夾1個、惡魔髮夾1個，還有2個公仔娃娃，10個RO安全帽，10個愛心便當包

領獎注意事項：

1.此服務之會員月費為NT$50元。2.得獎名單定期公佈於服務中，將發得獎通知予得獎者。3.活動期間內退租者，將取消其領獎資格。4.月租費欠款之用戶，須繳清費用後始可領獎，大眾電信有活動取消保留發獎權。5.領獎期間內，若未來領取者自動取消其得獎資格。6.所有獎品不可兌換成現金



熱門排行 TOP10
1 30364 看我72變 蔡依林
2 30380 說愛你 蔡依林
3 30347 多愛我一天 Energy
4 30159 痴心絕對 李聖傑
5 30335 夢中的情話 江蕙
6 30386 愛甲超過 向蕙玲
7 30371 布拉格廣場 蔡依林
8 19379 愛的主打歌 蕭亞軒
9 30390 天高地厚 信樂團
10 18628 眉飛色舞 鄭秀文
電玩專區
仙境傳說-守候永恆的愛(1)
仙境傳說-守候永恆的愛(2)
仙境傳說-守候永恆的愛(3)
仙境傳說-普隆德拉地圖
仙境傳說-選單
仙境傳說-新手村動感下載曲
天龍八部之英雄夢(1)
天龍八部之英雄夢(2)
天龍八部之追夢
流行鈴聲
30409 妳愛我嗎 范逸臣
30273 彩虹 范逸臣
I Believe 范逸臣
30404 百無禁 范逸臣
18809 情非得已 庾澄慶
30388 拒絕再玩 張國榮
30232 失業當自強 許旗魔
30391 曾返寂寞 張智成
May I love you 張智成
30365 明知故問 張智成
30355 Tell Me 潘瑋柏
30344 hey hah 可米小子
30305 你就像個小孩 阿杜
30362 無間道 梁朝偉
30397 十年 陳奕迅
30359 Jump2003 麻吉
18811 你是我深愛的人 永邦
30207 你知道我愛你 邱澤
30395 One Fifth One Fifth
30353 答應 李心潔
30402 我的朋友Betty Su 順子
30374 什麼都捨得 戴佩妮
30356 愛是怎麼一回事 Sweety
30343 always on my S.H.E
30340 未完成 孫燕姿
30336 神奇 孫燕姿
30392 我就是我 蕭亞軒
30412 一輩子作你的女孩 蕭亞軒
30418 盡且留住 許茹芸
30413 靠近你 張元靜
30370 馬甲上的繩索 蔡依林
30419 陌生人 蔡健雅
30358 灰姑娘的眼淚 王心凌
30226 狠角色 張惠妹
30345 旅途 濱崎步
Stars 中島美嘉
30291 我是女人 KISS
古老的大鐘 平井堅
30225 Deep River 宇多田光
Final Distance 宇多田光
30177 櫻花關關 宇多田光
Pieces Of A Dream 化學超男子
30217 Point Of No Return 化學超男子
You Go Your way 化學超男子
30191 To where U Are Gosh Groban
Game Of Love Santana
30293 海尼根-賴多賴多
Life Goes On
30263 Kiss Kiss
Moon light Shadow Mike Oldfield
古典精選
30258 卡布里島
18911 豆豆龍
30180 恐龍救生隊
30351 桃太郎
30376 天空之城
30172 天方夜譚
30179 小泰山
30256 卡農
30296 絲袖子
30398 天鵝湖
30255 快樂頌
18406 土耳其進行曲
19428 聖塔露琪亞
30312 我的太陽
彩色桌布
95330 95332 95333 95334
95335 95336 95337 95338
95314
95303 95304 95305 95306
待機圖案
59458 59459 59460 59461 59462 59463 59464 59465 59466 59467 59401 59418 59427 54300 54250 54291
54028
圖片訊息/螢幕保護
48977 48978 48979 48980 48981 48982 48983 48905
48912 48913 48914 48915 48904 48956 48923 48900 48974
適用手機系統

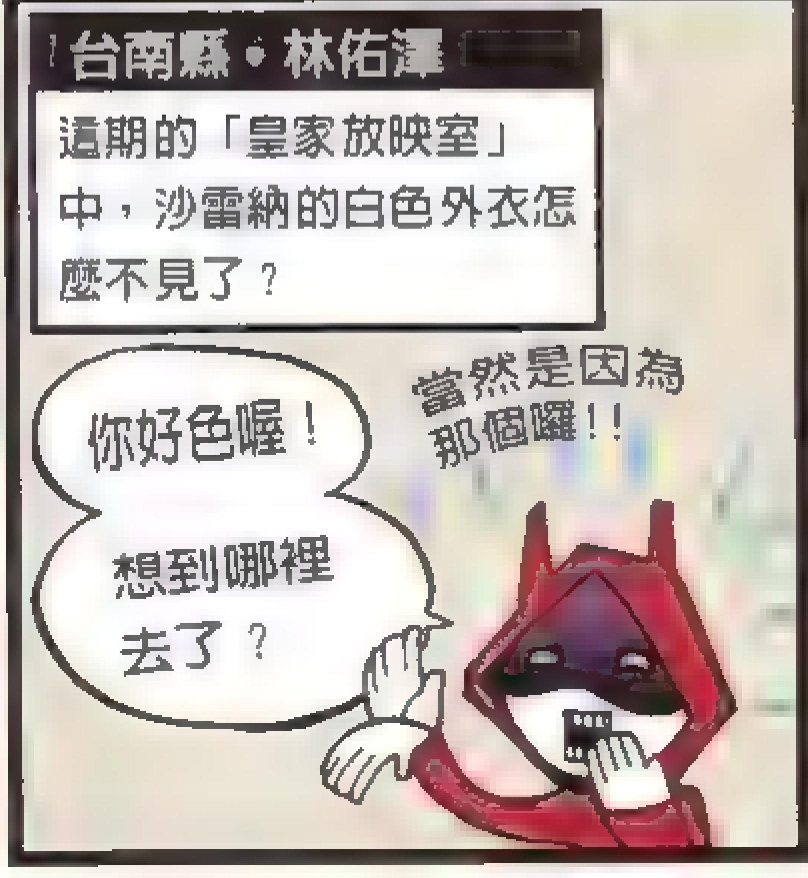

安德烈斯王國
漫畫單行本 1
THIS SUMMER
YOU WILL NEED SOMETHING
REALLY COOL!!
INCLUDING OVER 100 PAGES OF FULL COLOR CARTOON DRAWING
DRAMATIC, TOUCHING STORY AND SUPER COOL VISION.
安德烈斯王國
The Endless Kingdom
1 NOBODY CAN REMEBER THE HERO 6月底預定
智冠科技股份有限公司
PAMA COMIC STUDIO
NT150 元

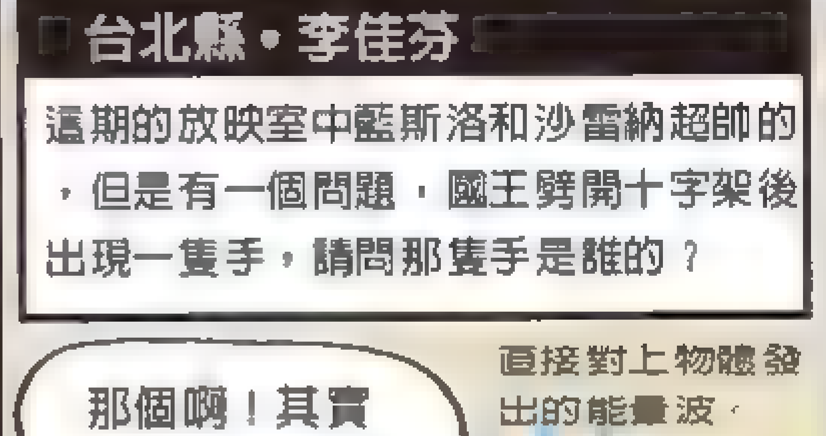




台南縣‧林佑澤 [redacted]

這期的「皇家放映室」中，沙雷納的白色外衣怎麼不見了？





那個啊！其實根本沒有手，

那只是神器製造出的幻象。

直接對上物體發出的能量波。



台北縣‧吳昆璟 [redacted]

皇家放映室中的連載漫畫真的很好看！希望頁數能再多加幾頁到20頁以上。

這一期有多加2頁囉！將就點看吧！

謝謝支持!!



彰化縣‧瑜兒 [redacted]

WHY～為什麼阿雷斯在剛開始的時候露臉，到後面就沒了?!

阿雷斯？誰啊？我無法記住他啊!!

台中市‧蔡仁智 [redacted]

安德烈斯王國的劇情怎麼感覺令人越來越無力了，只是勇者跟魔王的對打而已，真是老套啊！

好!!這期的說明到此結束!!

接下來請繼續收看這一期的連載吧！

逃避!!

呵呵！

※單行本[illegible]現在7 11囉，請多支持

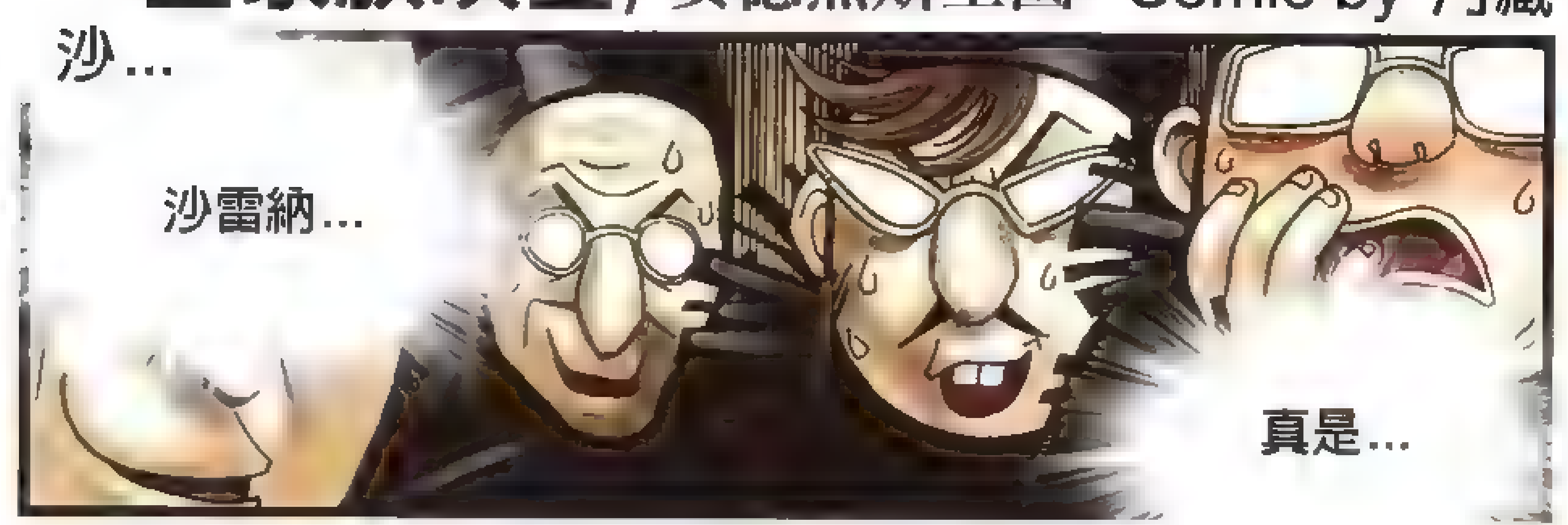
安德烈斯王國

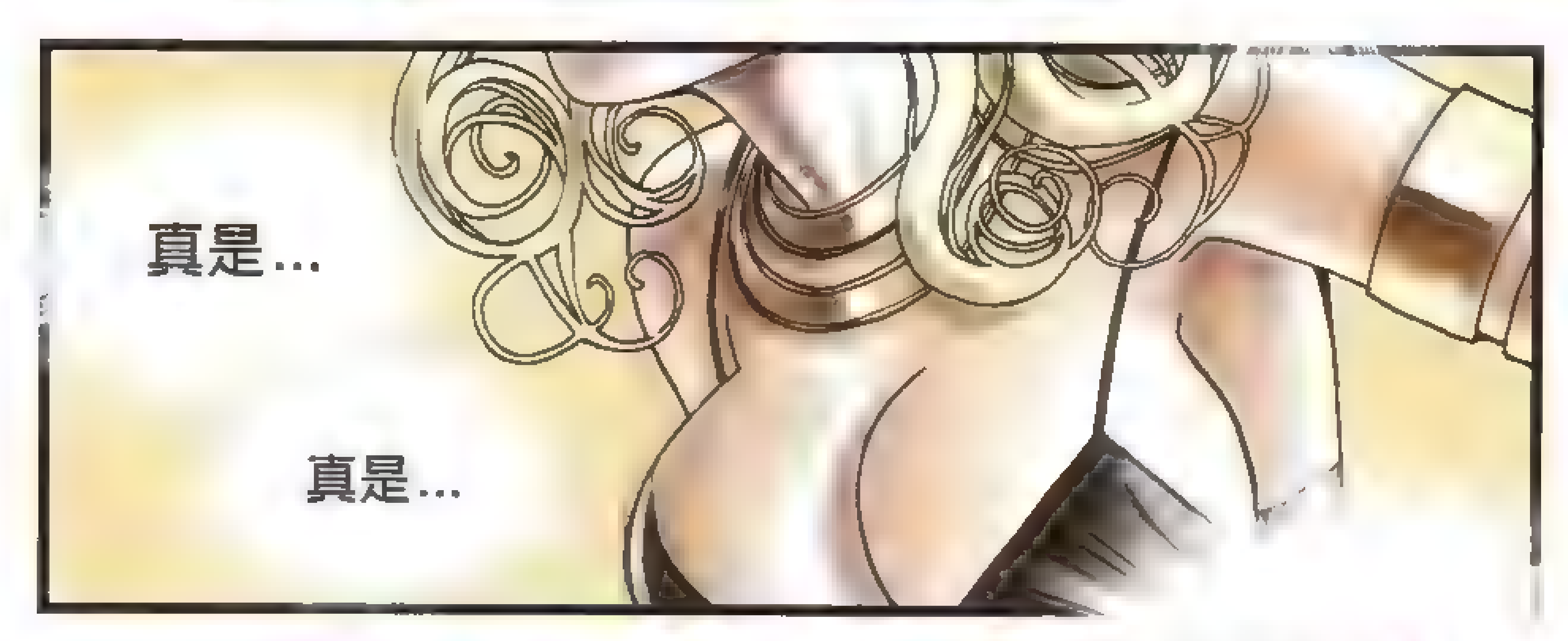
前情提要

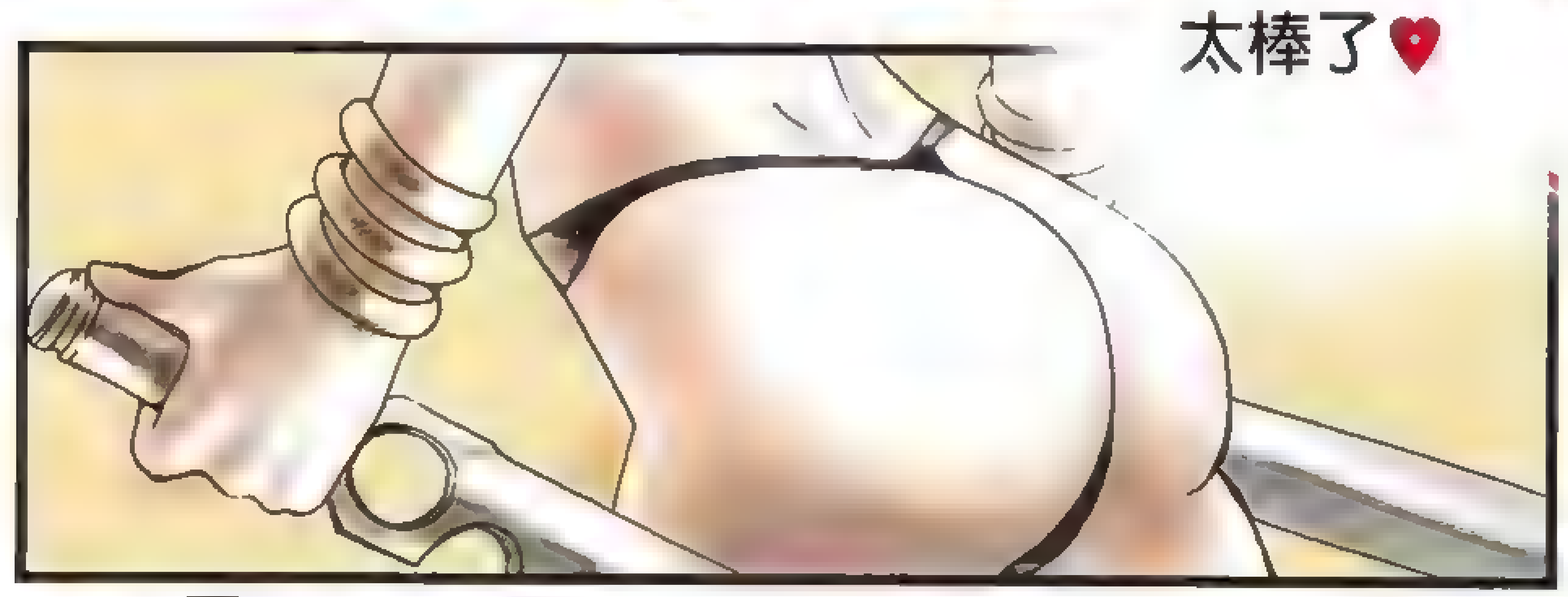


就在魔王要拿到神器之時，沙雷納和藍斯洛英勇的阻止了魔王！他們兩個是魔王的對手嗎？魔王又會有什麼新招出現呢？想知道？請往右頁看下去！

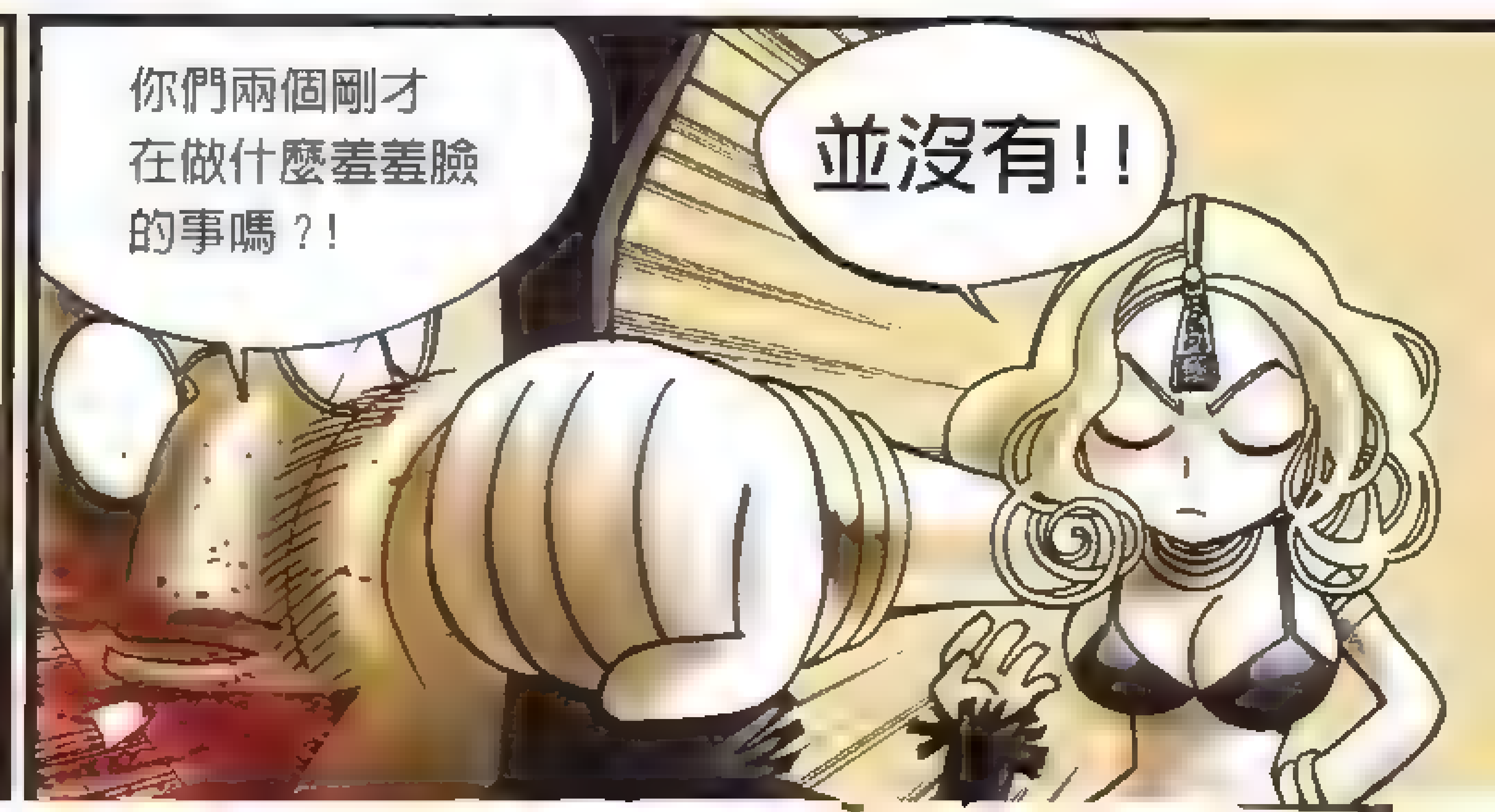
皇家放映室/安德烈斯王國 Comic by 月藏







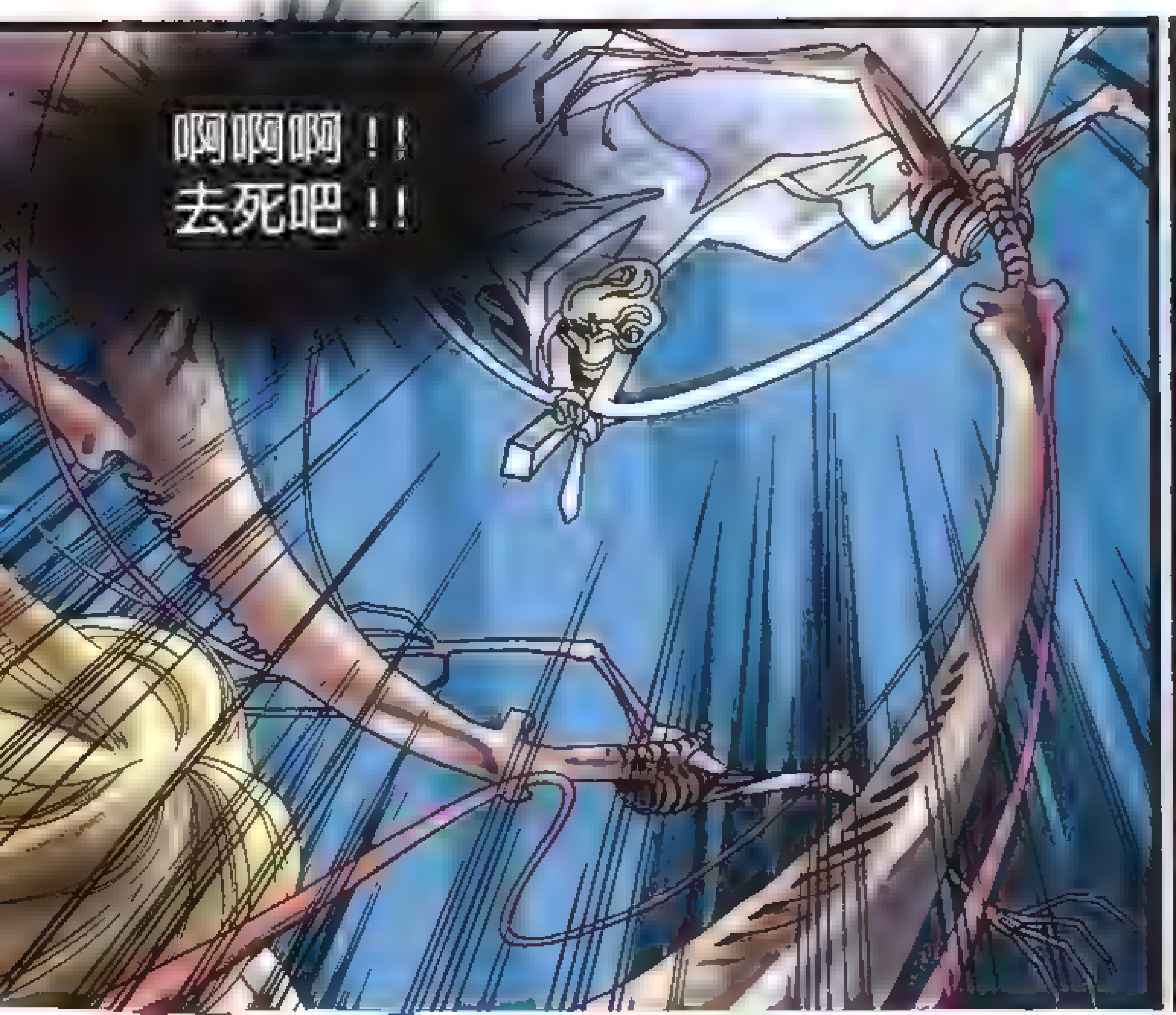


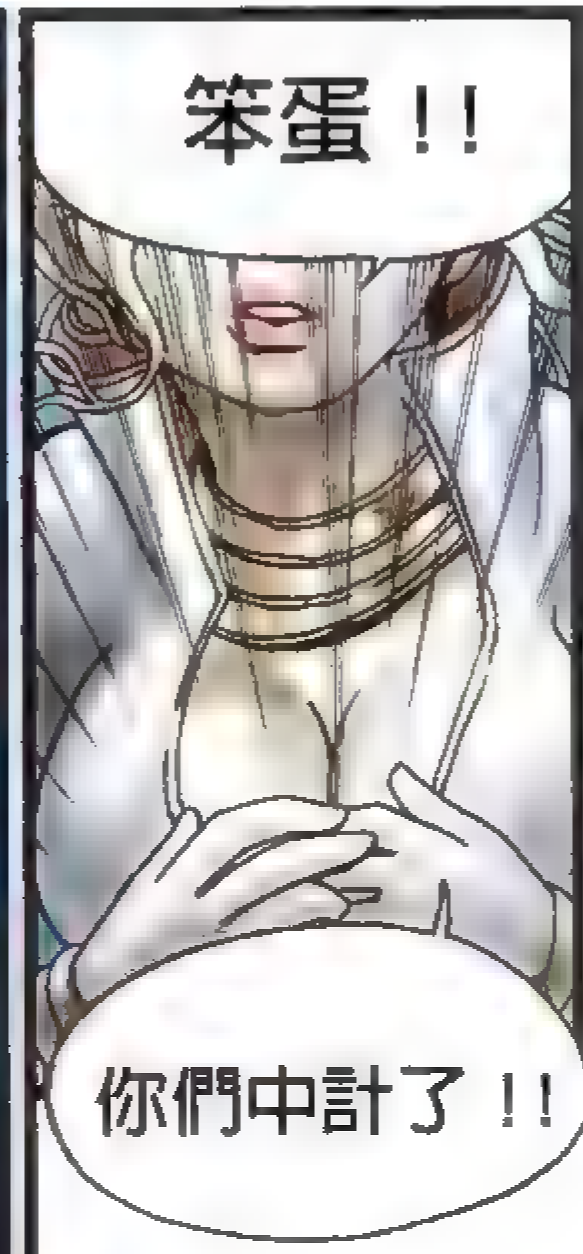



這件事說來
話長，
之前藍斯洛
被妖魔附身，
攻擊我們…


我故意假裝發狠
要連藍斯洛跟妖
魔一起殺掉，
妖魔也信
以為真。


妖魔離開命
在旦夕的藍斯洛
要與我拼命。


啊啊啊！！
去死吧！！


笨蛋！！
你們中計了！！

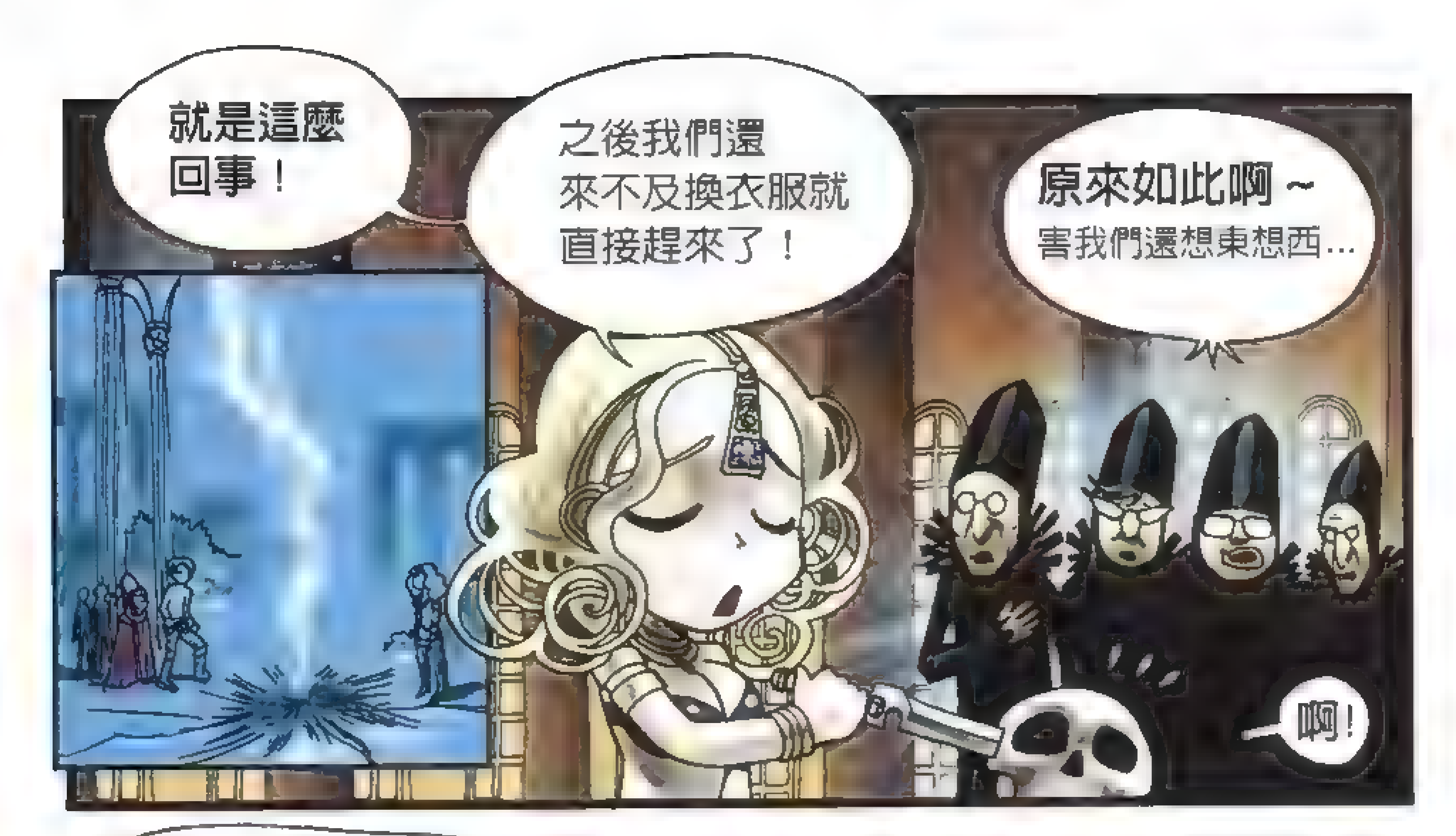


沙!!
沙!!
沙!!
啊?!
脱了?!
……
呼!!呼!!
咦?!

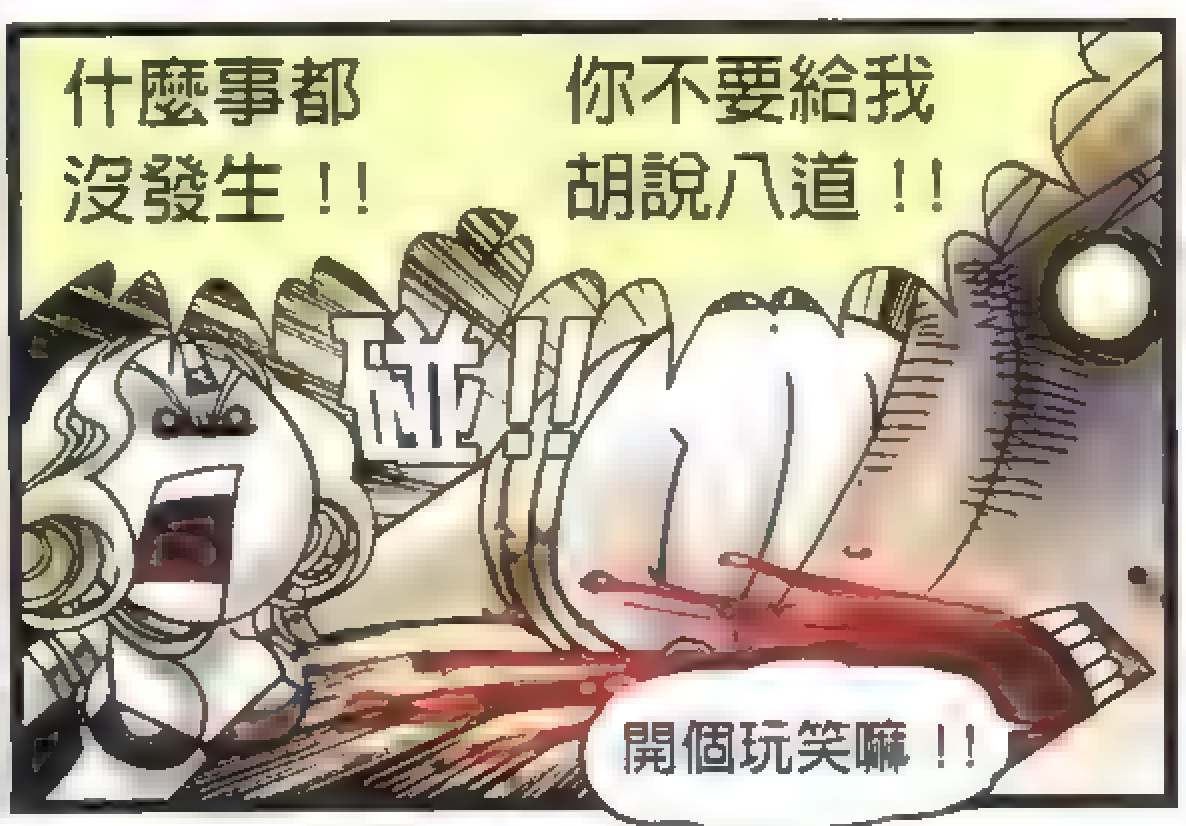


呼!!
呼!!
呼!!
我的外衣上面覆蓋了神聖的咒語，
你們逃不了的了!!
動手!!
呼!!
幸好趕上了!!


天上光耀的神力啊!!
回應你的僕人吧!!
錚!!
照亮夜空的長矛啊!!
閃耀吧!!
咦?!
等…
等一下!!
轟!!


就是這麼
回事！
之後我們還
來不及換衣服就
直接趕來了！
原來如此啊～
害我們還想東想西…
啊！


不過在趕來的
途中發生的事就不
能說了，呵呵～
到底是
什麼事？！


你不要給我
胡說八道！！
什麼事都
沒發生！！
碰！！
開個玩笑嘛！！


哼哼！
繼續打打
鬧鬧吧！！


既然神器
已經找到了!!
今晚這皇宮
內所有的人都得
死!!
咻!! 咻!! 咻!!
想的美!!
只要有我們
四賢者在....

啫!!

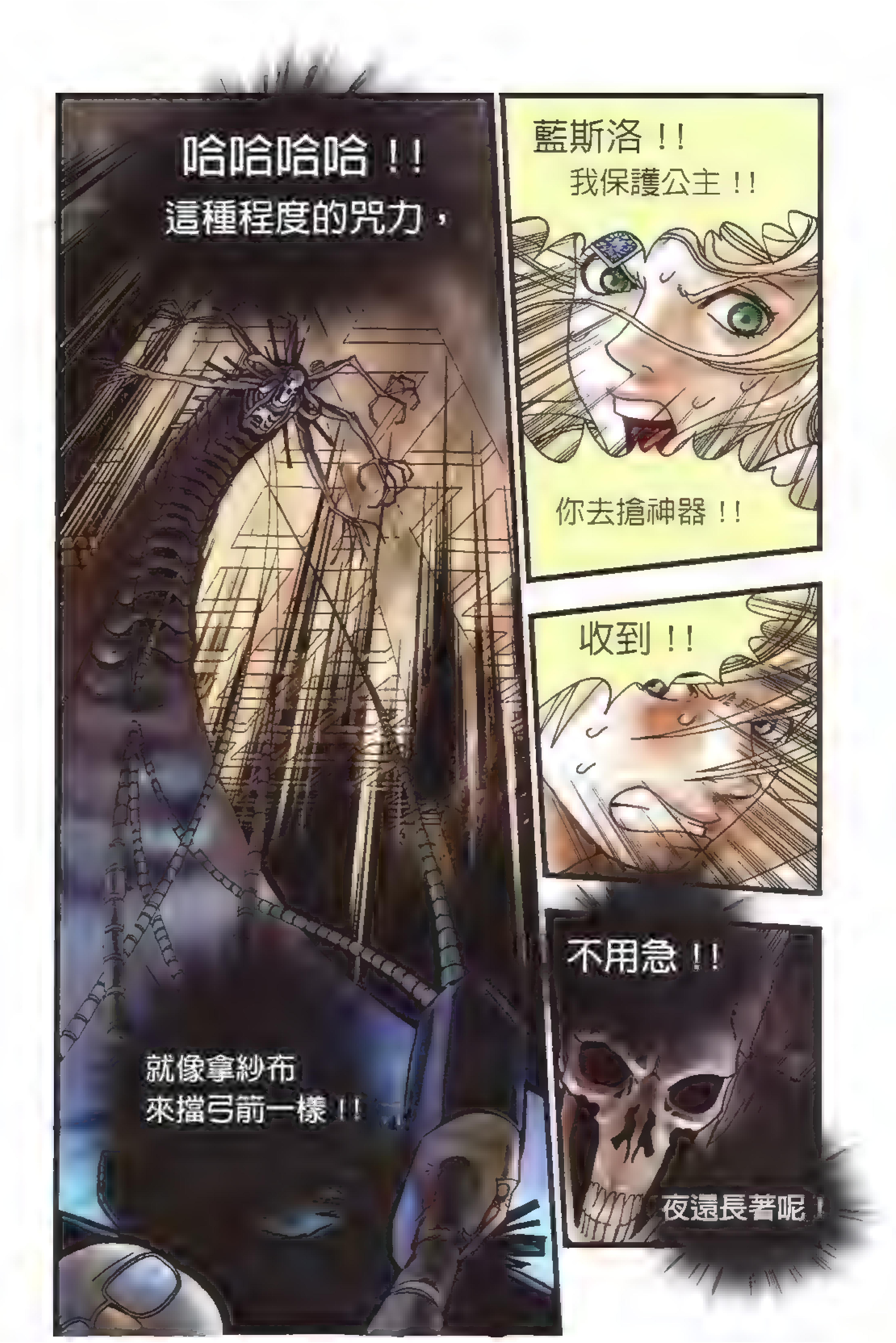
哇呀!!

我們的
法術完全
擋不住?!

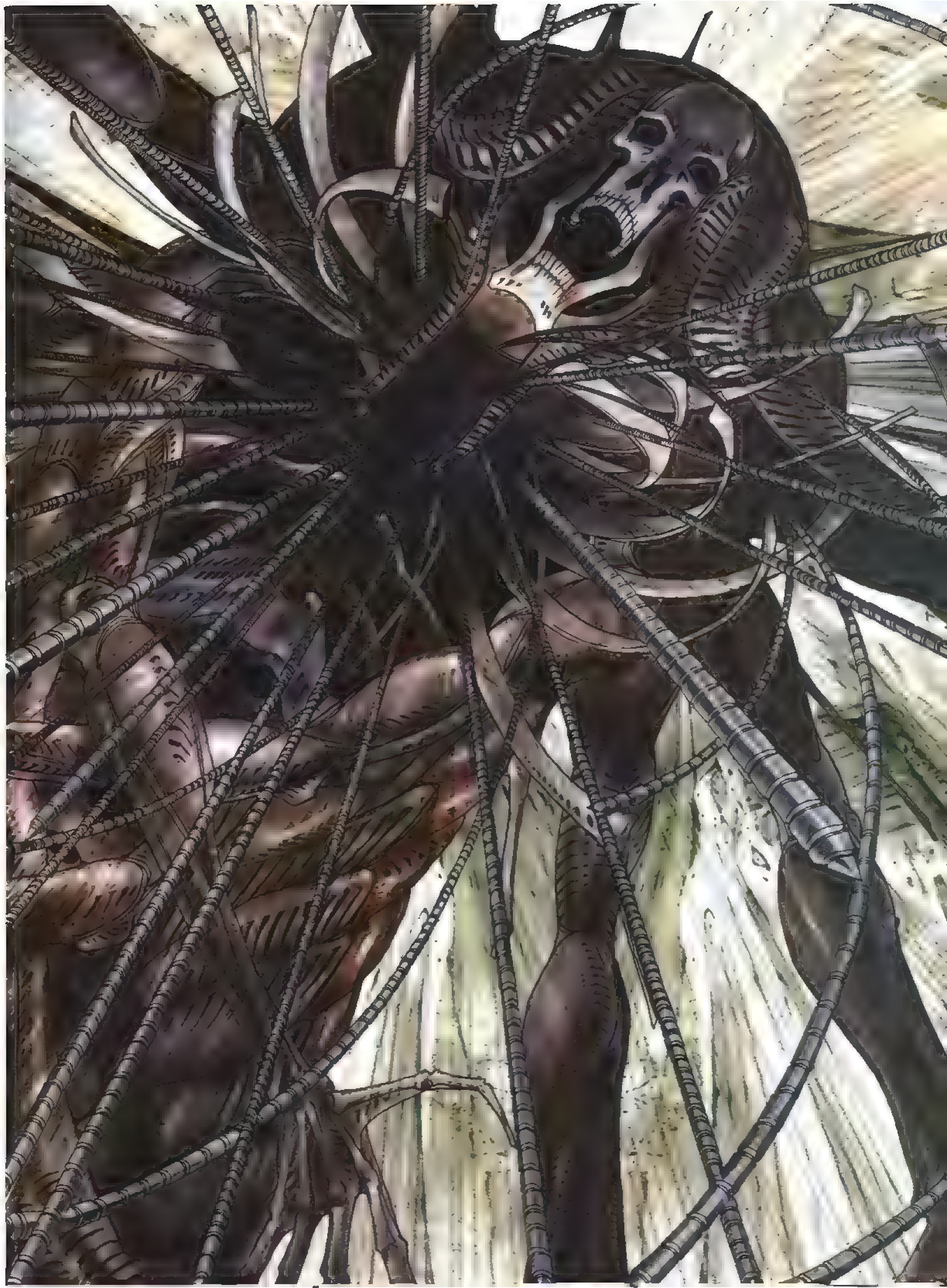
什麼?!
不可能!!

糟了!!
連四賢者的
防禦咒文都
沒用?!

哇啊!!


哈哈哈哈！！
這種程度的咒力，
就像拿紗布
來擋弓箭一樣！！
藍斯洛！！
我保護公主！！
你去搶神器！！
收到！！
不用急！！
夜還長著呢！


而你們的黎明
永遠不會
再出現了！！



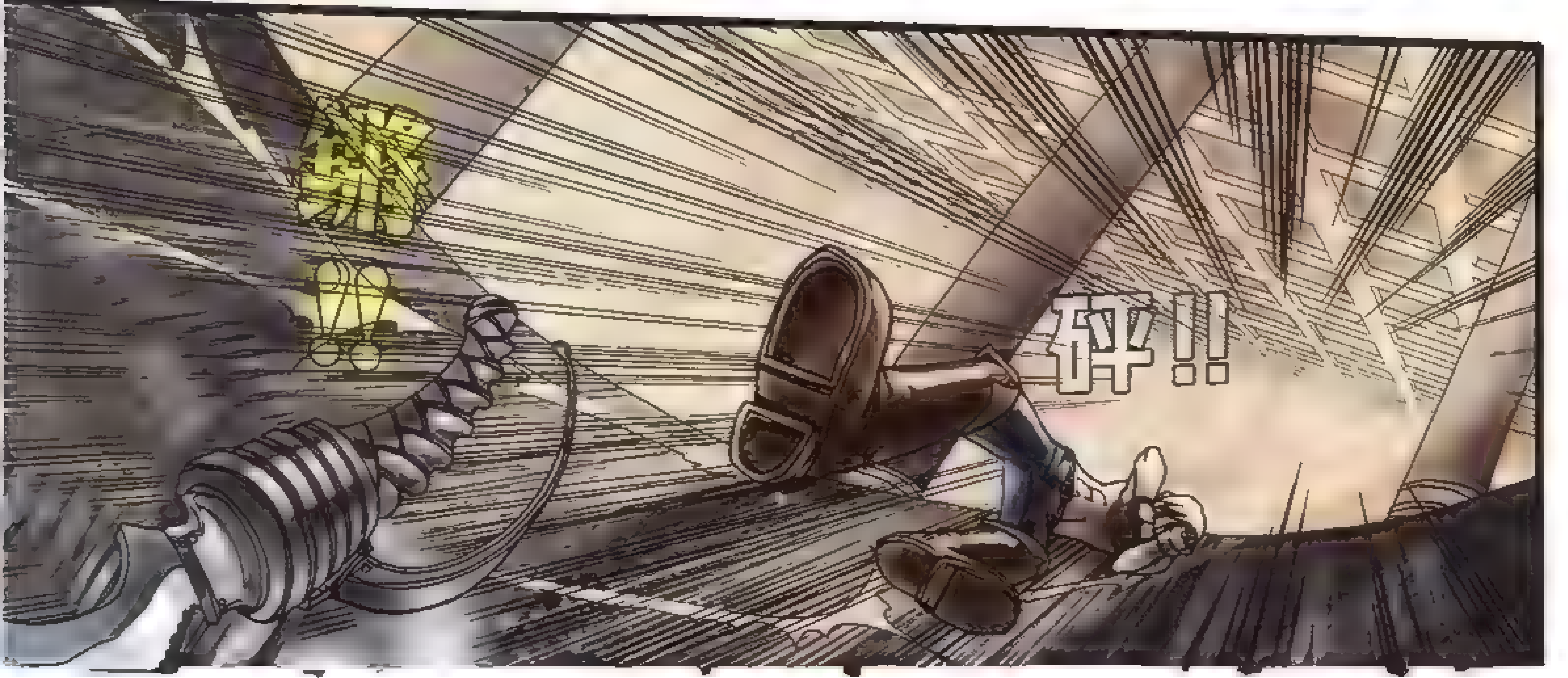
蕾蕾
快趴下!!

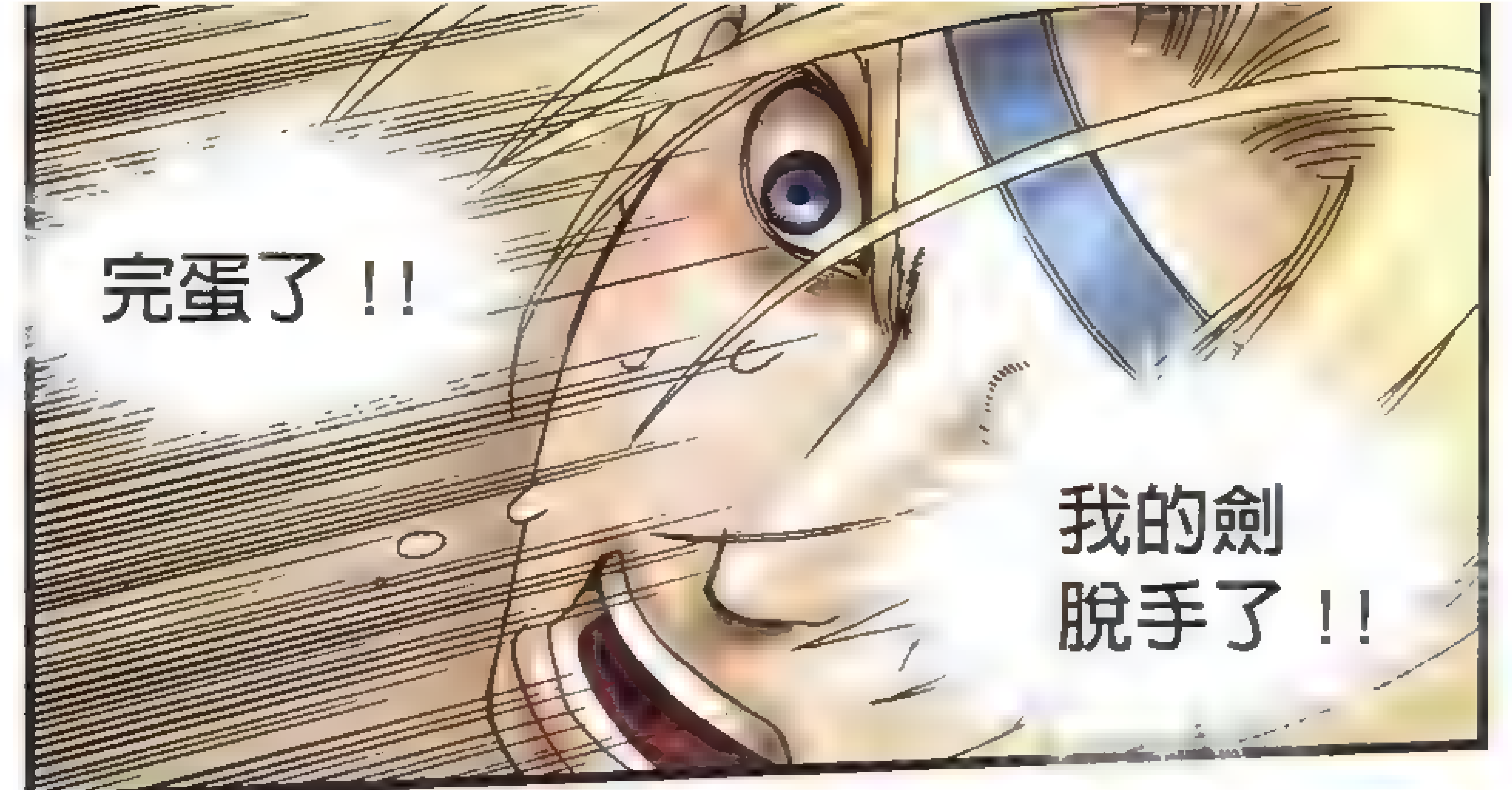
歐吉桑!!
得罪了!!

戒指
借一下!!

抓

呼!!
呼!!
呼!!

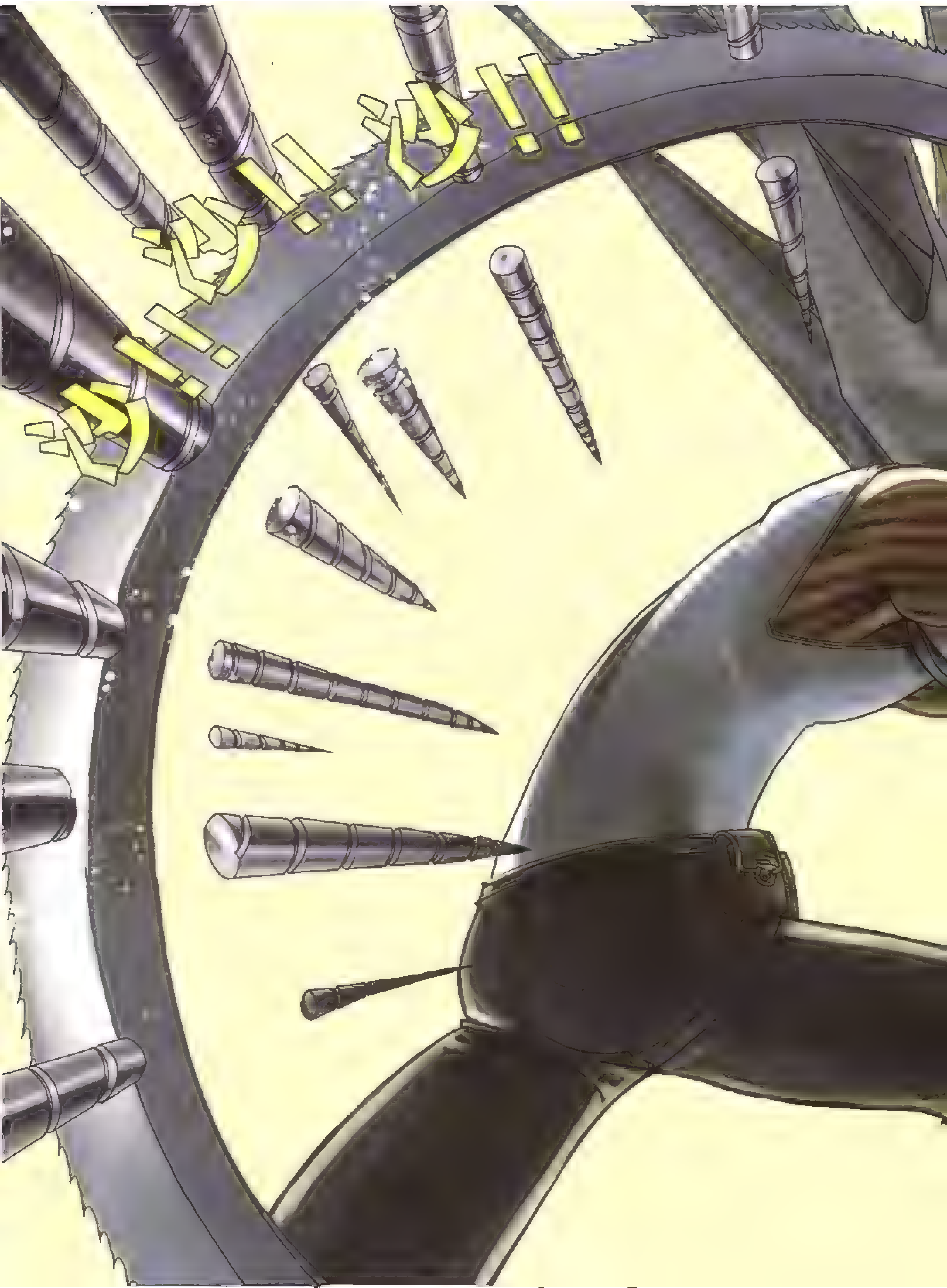




可惡!!
咻!!
咻!!
咻!!
咻!!
....
藍斯洛!!
快閃!!


哧!!
哧!!
……


沙雷納？！
到另一個世界去陪她吧！！
沙！！
沙！！
沙！！
咻！！
咻！！
咻！！
咻！！
咻！！
咻！！



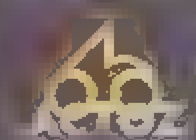

....
是你...?!


終於找
到你了!!
魔王・蓋達
毗西亞 !!
什麼？！安德烈斯最難畫的角色沙雷納就要死了嗎？
而阿雷斯和魔王之間又會有什麼驚人的發展呢？



電玩圖鈴 跟你e起來Play^^
即日起至92/7/8止，凡泛亞電信用戶下載RO仙境傳說、
金庸、三國Online鈴聲、圖案達6次以上(含轉發)，
即可參加抽獎~
獎品：幸運兒可獲得NOKIA7210手機(一名)
及e-Play電玩雜誌半年份(二十名)
http www.melo-ring.com.tw/
電玩鈴聲下載
寫簡訊→輸入歌曲編碼→發送代碼→送出
適用機型：NOKIA 系列手機 / 新冰河光311A
計費方式 資訊服務費6元+傳送費3元
06ERKB RO 廣告發燒曲
06ERKC RO 守候永恆的愛
06ERKD RO 推薦主題曲
06ERKE RO 選單曲
06ERKF RO 最受歡迎曲
06ERKG RO 依斯魯得島
06ERKH 超高人氣曲
06ERKI RO 新手村曲
06ERKJ 三國 李心潔廣告曲
06ERKK 三國 三國迷必備曲
06ERKL 三國 稱霸三國
06ERKM 三國 不悔愛你
06ERKN 三國 美夢成真曲
06ERKO 三國 英雄淚
06ERKP 金庸 金庸推薦曲
06ERKQ 金庸 發燒下載曲
06ERKR 金庸 俠客情
06ERKS 金庸 笑傲天下
06ERKT 金庸 濃情蜜意曲
06ERKJ 金庸 愛你的勇氣
智冠魔玩園
個性標誌下載
寫簡訊→輸入個性標誌編碼 ××××× →發送代碼 010 →送出
適用機型：NOKIA 系列手機 / 新冰河光311A
計費方式 資訊服務費6元+傳送費3元
08ZYA
08ZYB
08ZYC
08ZYD
08ZYE
08ZYP
08ZYF
08ZYG
08ZYH
08ZYJ
08ZYK
08ZYM
08ZYN
08ZYO
智冠魔玩園
保護程式下載
寫簡訊→輸入保護程式編碼 ××××× →發送代碼 321 →送出
適用機型 NOKIA 系列機型8250、3330、3315、3310
計費方式 資訊服務費7元+傳送費3元
08SZYA
08SZYB
08SZYC
08SZYD
08SZYE
08SZYF
08SZYG
08SZYH
08SZYJ
08SZYK
智冠魔玩園
圖片訊息下載
寫簡訊→輸入圖片訊息編碼 ××××× →發送代碼 321 →送出
適用機型 NOKIA 系列機型6210、6250、7710、8210、8850、8250、3315、3210、3330、8310
計費方式 資訊服務費7元+傳送費3元
080ZYA
080ZYB
080ZYC
080ZYD
080ZYE
080ZYF
080ZYG
080ZYH
080ZYI
080ZYJ
080ZYK
泛亞電信
ALLGAME
中華音樂網






超3D完美畫面



超炫麗法術

超寫實戰鬥畫面








精選雙CD產品內容
★A3中文版遊戲主程式
★A3免費7天遊戲序號兩組
★A3完整版動畫
★A3精緻主角介紹FLASH
★A3精美圖集檔
★說明書
雙CD精裝版
100元
全省便利商店及各大3C賣場均有出售
（由華納唱片發行）
wayi
讓娛樂隨手可得
華義國際數位娛樂股份有限公司
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
Tel +886 2 5559 0070 Fax +886 2 5559 0075
客服專線 +886 2 5559 0080
www.wayi.com.tw

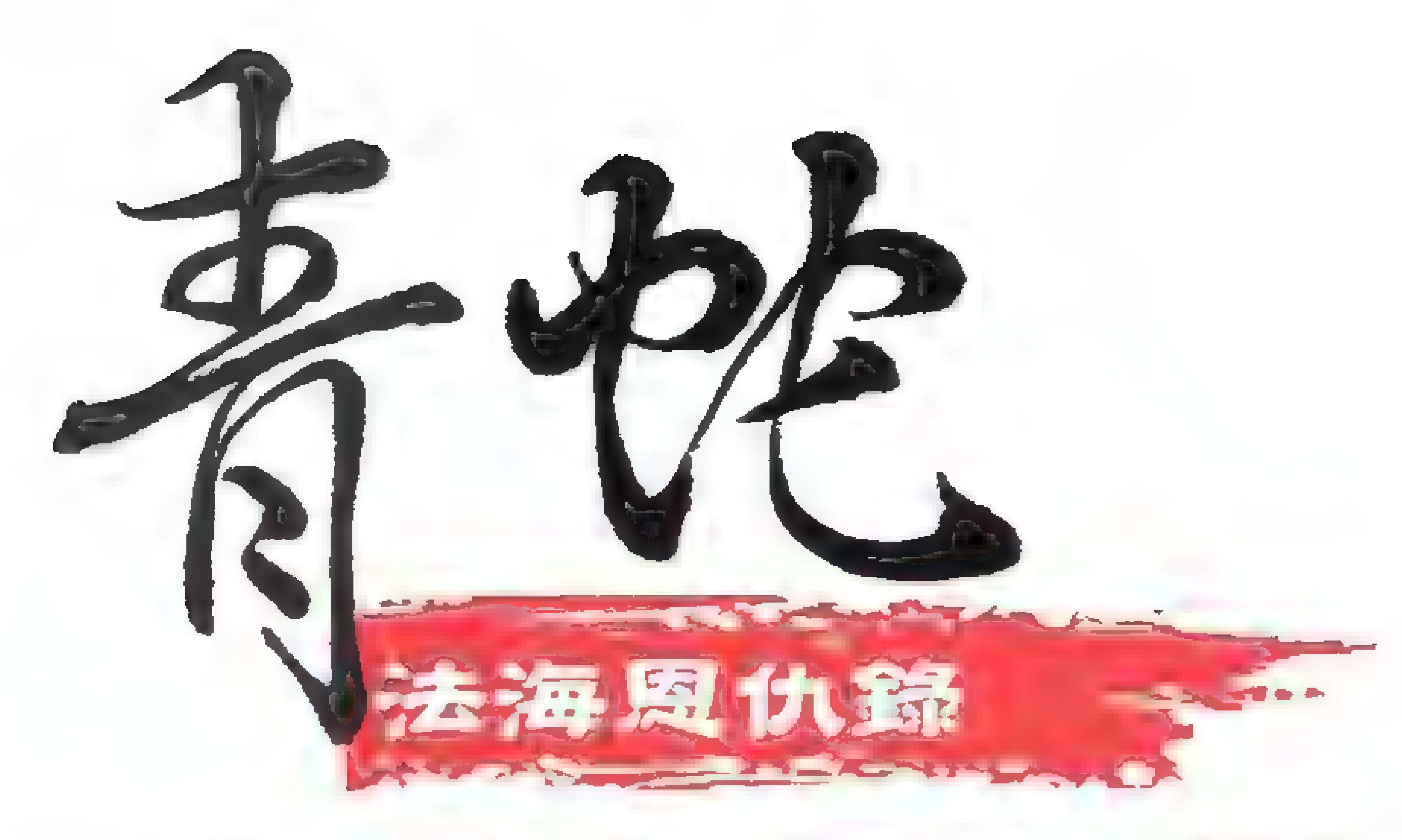


日本暢銷！系列極品之作









青蛇
法海恩仇錄

豐富多彩的六大修練系統

醫術 卦術 金術 媚術 仙術 武術
六大參數的培養
影響劇情觸發與小青的結局
並有趣而值得玩味的小遊戲呦



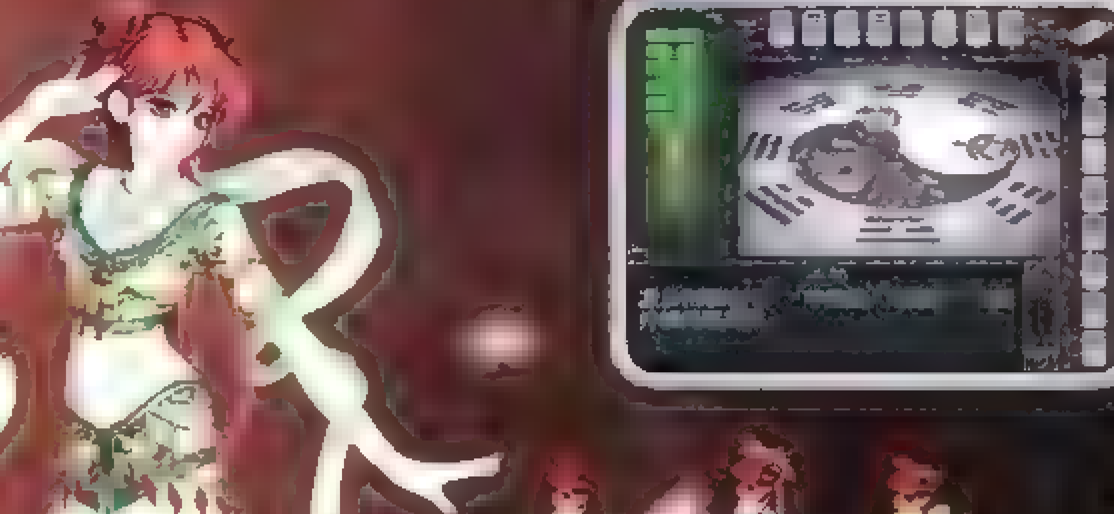
別出新裁的戰鬥系統
仙術 武術各顯神通





算命卜卦系統

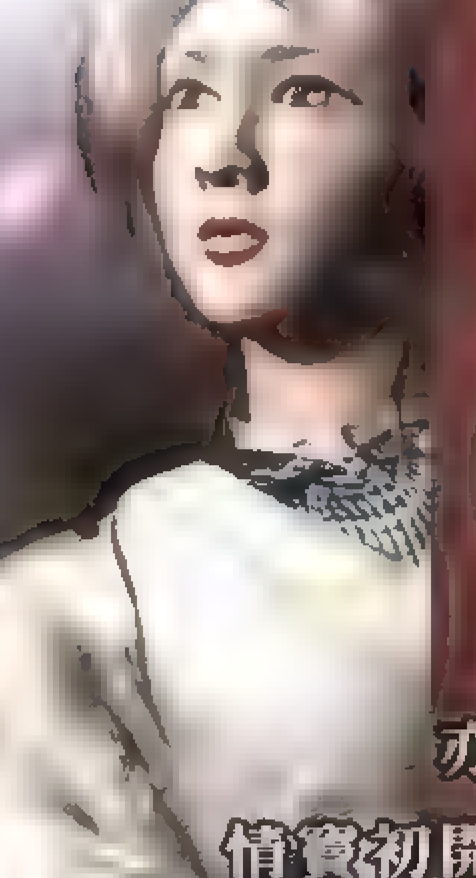
考據青城山傳統道家
完整的古錢幣易經卜卦
讓玩家在家算命不求人





噴火勁辣的換裝系統

玩家可訂做服飾隨興換裝
除了2D的大型人物會改變造型
連走路的NPC也跟著換裝喔
每天可依心情決定
噴火 勁辣 浪漫 脫俗…
穿膩一套招搖過街



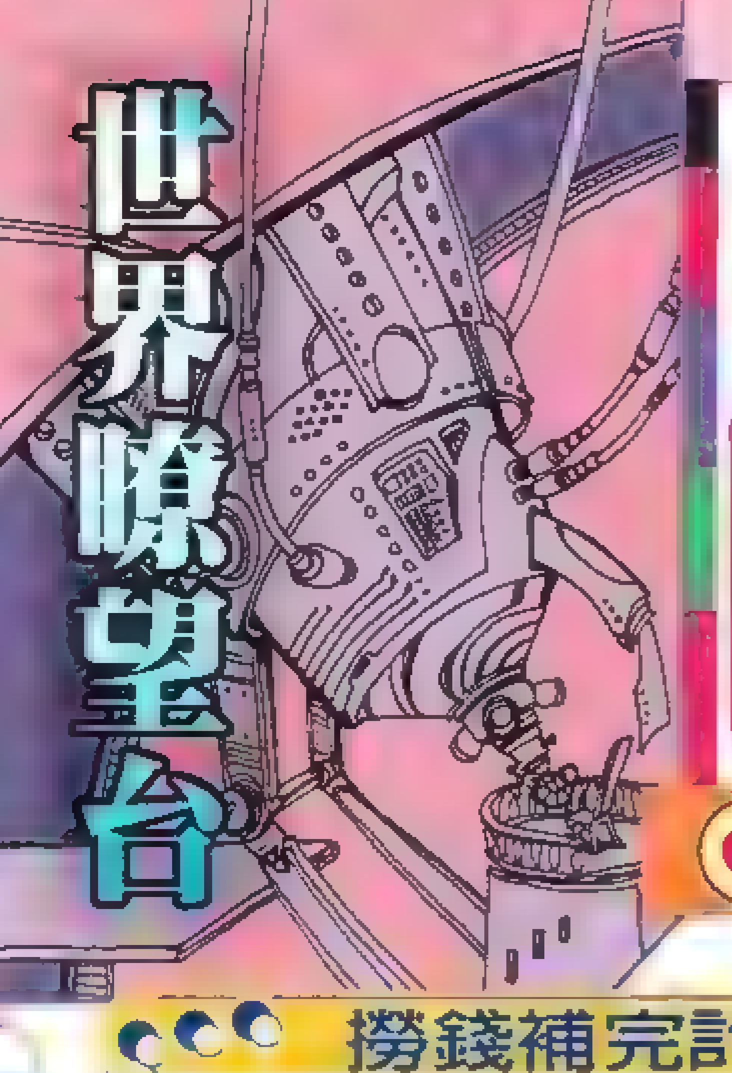
亦正？亦邪？
情竇初開情歸何處？
就端看玩家你如何培養與選擇了！



我把法海變蟾蜍了!

多線劇情 十多種不同的結局事件
神醫仙女 經營之神 國師 魔女 小蛇 妓女…
把法海打出原形 顛覆白素真被封於雷峰塔

更多詳盡的精采遊戲內容請至官方網站 http://www.cookys.com.tw





還部作品從頭就擺明是一般向，偏偏一些場面就是要搞得跟18禁作品很相似，若說要吸引玩者嘛～品質又還沒到那個水準，真讓人搞不懂製作人的心理是在想些什麼。當然這部作品的目標還是很明確的，那就是～騙錢！

● GAINAX

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：一般

http://www.gainax.co.jp/



撈錢補完計畫再度啓動！

西元2000年，世界一半的人口毀生於一場莫名的浩劫之中，史稱「第二次衝擊」。西元2015年，一群來路不明的敵人--「使徒」，接二連二地攻擊复興後的第三新東京市，唯一能夠對抗使徒的只有汎用人型兵器--「EVANGELION」。EVA的駕駛員真嗣、綾波零和明日香，肩上背負著復興世界的使命，一場關著人類存亡的戰爭，就此[illegible]……。

還記得這耳熟能詳的劇情嗎？是的，這部在多年前曾在動畫界掀起軒然大波的話題大作，其製作公司GAINAX在2003年又啓動了名為「Eva Renewal Project」的計畫。話說將Eva搬上遊戲早已不是什麼新鮮事，先撇開家用遊樂平台不算，從看圖說故事的《鋼鐵的女友》，乃至無聊到不行的《新世紀打字補完計劃》和《惱殺月曆2001》，最後總算還有部稍稍有些創意的《綾波育成計劃》，不過至此冷淡的市場反應似乎也宣告了EVA是應該要走入歷史了。孚何GAINAX就是不爭氣，以至於要不斷的挖祖產出來變賣，只是在這麼多年之後，這段枯木是否還能再逢春，那可就真有點耐人尋味了。







▲夜晚的沙灘好幽靜

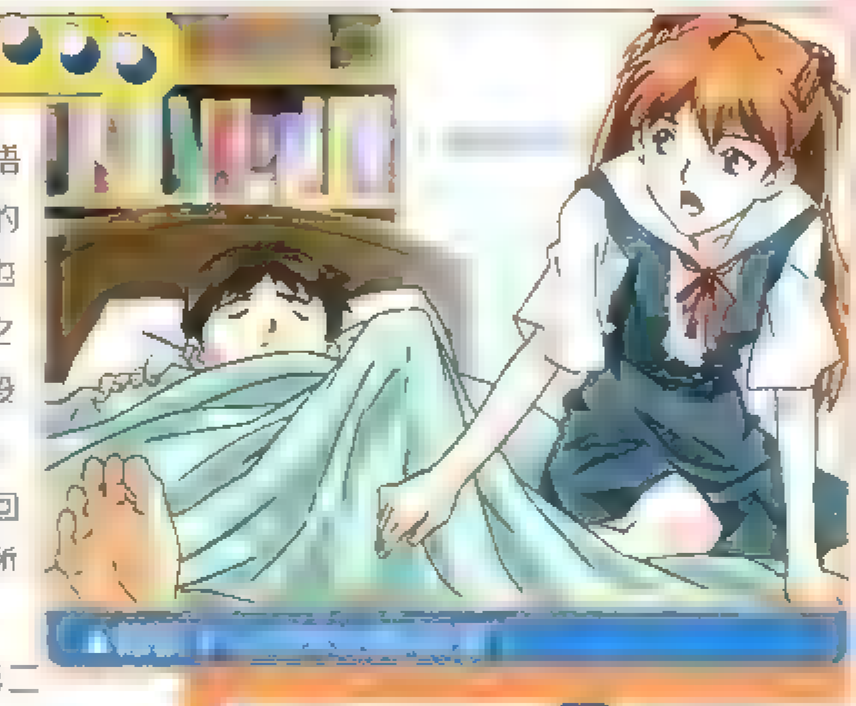


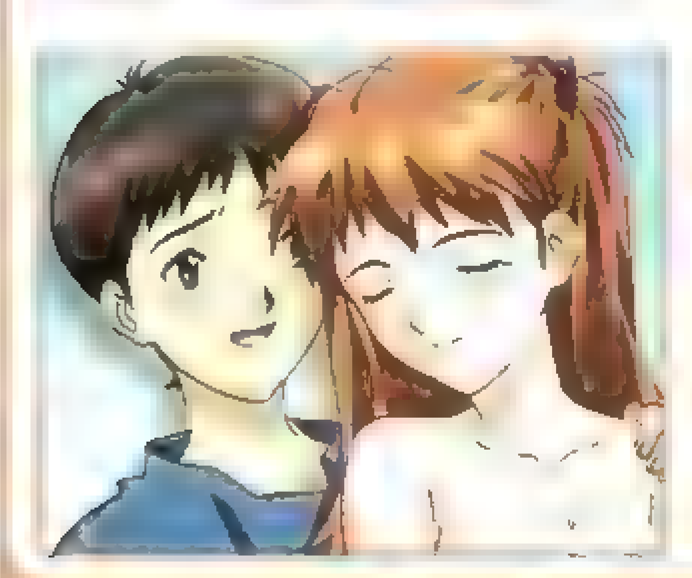
▲為什麼我會出現在女子更衣室?!



EVA--永遠的搖錢樹

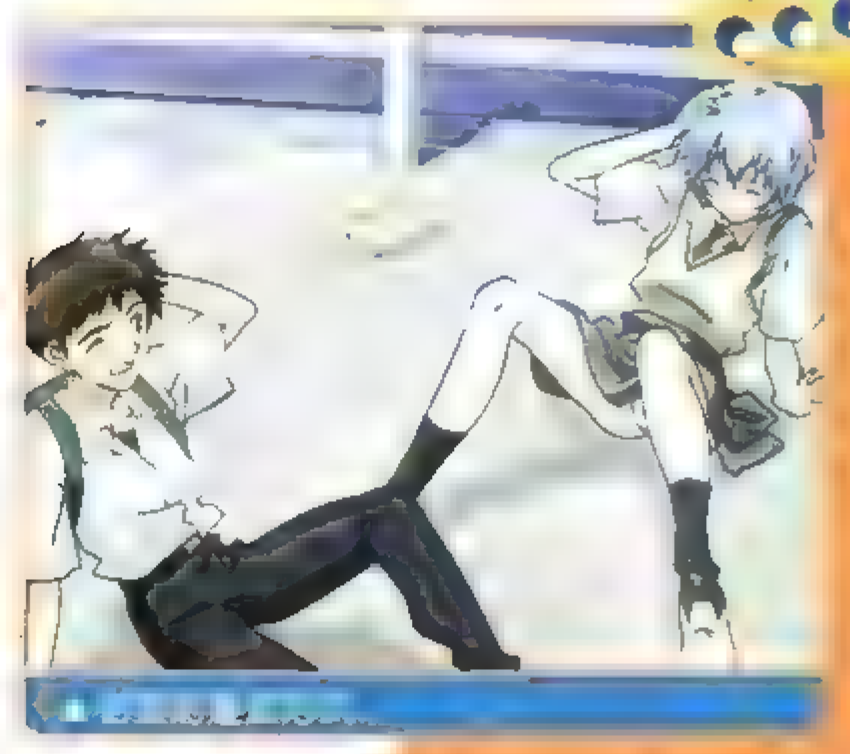
不可否認地，《EVANGELION》這塊金字招牌確實是GAINAX的搖錢樹，無論公司經營的狀況如何的糟糕，只消將這棵樹晃個幾下，都幾乎是有求必應、逢凶化吉。在早些年時，因為該公司幾乎放棄了遊戲這塊市場，才會導致《美少女夢工廠》的生父赤井孝美出走自立門戶成立了NINE LIVES，延續該系列的生命。而GAINAX在重返遊戲市場後的第一部作品，便是以EVA為主題的《鋼鐵的女友》，只是幾乎等於零遊戲性，已經和當年的盛況不可同日而語了。即使在原先讓大家看好的《綾波育成計劃》之後，卻也一直未見GAINAX有何驚人之舉，而其後的《GAINAX連續殺人事件》，更是讓玩家護到無力。在沉寂近二年之後，這回推出的續作並不是大家原先所猜想的《明日香育成計劃》，而是最初的《鋼鐵女友》第二作—《鋼鐵的女友 2nd》。



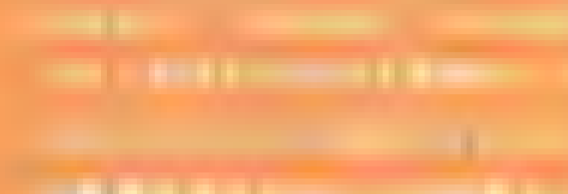




溫柔的背後是真愛還是陷阱？





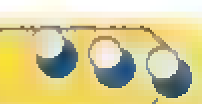








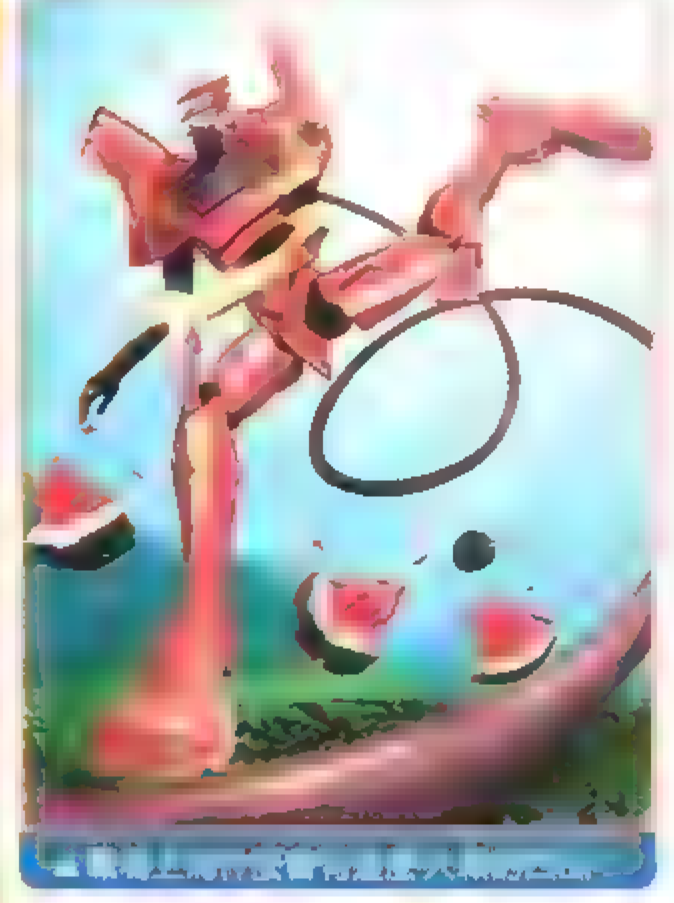
毫無新意的遊戲內容

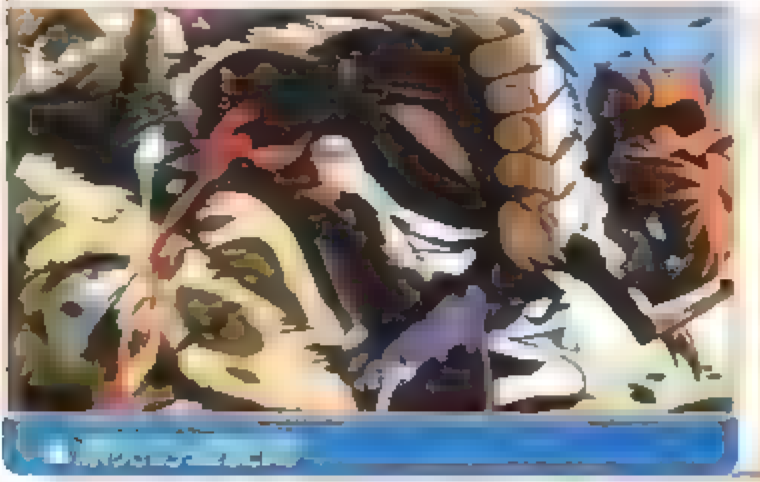


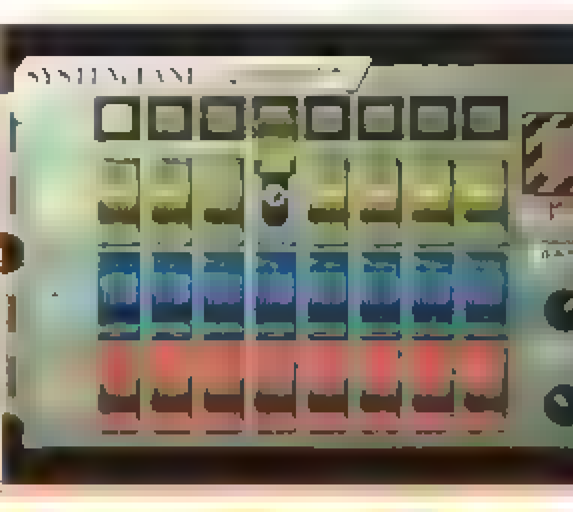
在系統方面，本作幾乎與前作如出一轍，為完完全全、標標準準的傳統型AVG，甚至還有調查、對話等指令存在，這也讓本詩人不由想起該公司在PC 9801全盛時期所推出的名作--《海底兩萬哩》與《魔去陣都市》等等，這樣的遊戲感覺還真是讓人懷念啊　在畫面上也會有一些小動畫的表現，玩家可依自己的配備等級設定看是要每秒多少張，不過坦白說，本詩人實在看不出每秒27張與每秒30張有何差別哩。

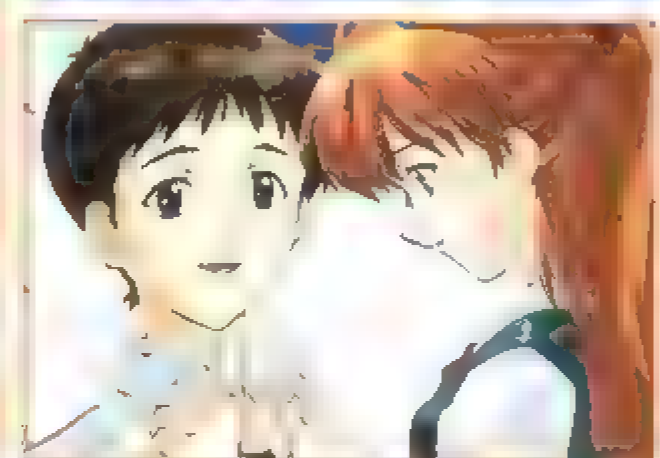
在介面的設計上也是一絕，本作幾乎所有的功能都做成了按鈕型態，更特別的是這些按鈕都有保護蓋，只要將滑鼠一移上保護蓋便會自動打開，整排移動時看起來還挺華麗壯觀的哩。本遊戲雖然採用了800x600的高解析模式，但事實上在遊戲中卻將畫面下方二分之一切給了對話窗，而且無法取消，換句話說玩家是永遠無法看到全畫面的，這點個人就覺得頗為可惜

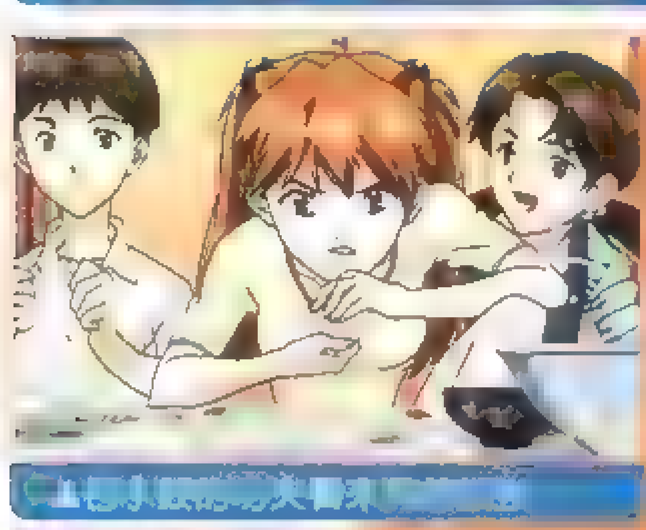
此外就再無什麼特別之處，在遊戲過程中也完全沒有什麼驚喜，「平淡無味」大概就是這部作品的寫照了，或許也真的只有對EVA死忠的支持者能夠容忍接受這樣的一部作品吧

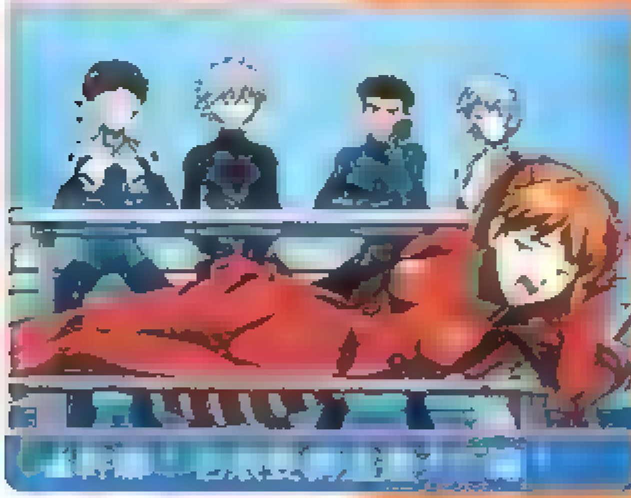






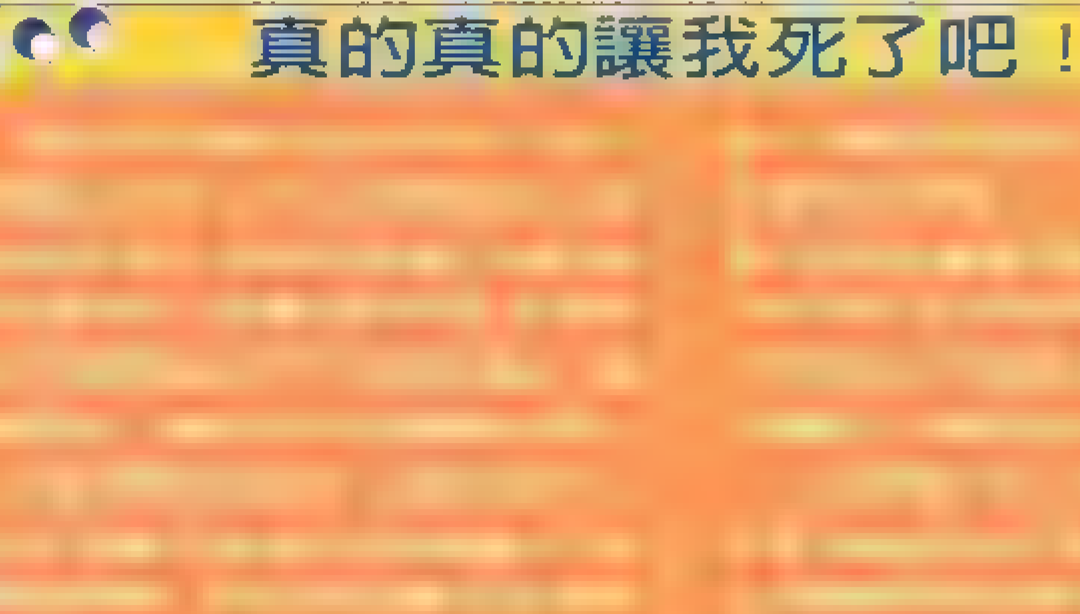




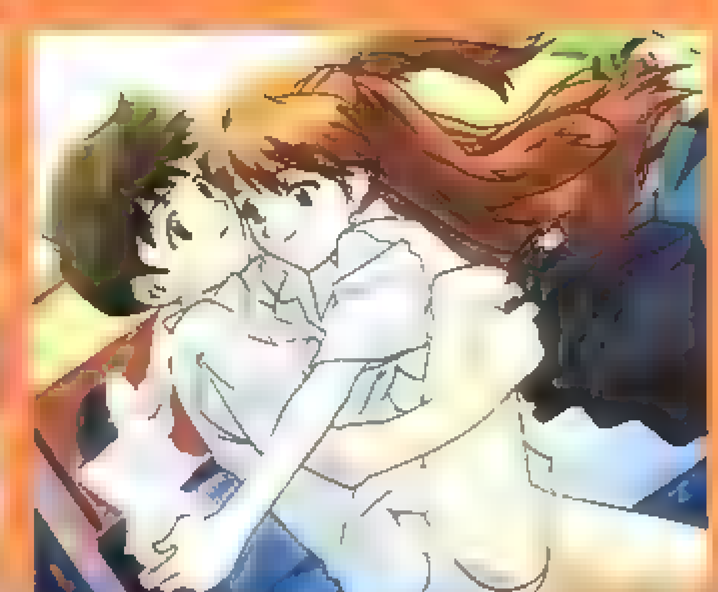




真的真的讓我死了吧！













雖說本詩人向來對「MIK」的遊戲沒什麼好感，但也不得不承認，人家真是很用心地在深耕這塊領域，這樣的佈局在幾年之後可能會更加的明顯。各位不覺得，今年的E3展上黃種人明顯變多了？或許，這就是最有力的說明吧！

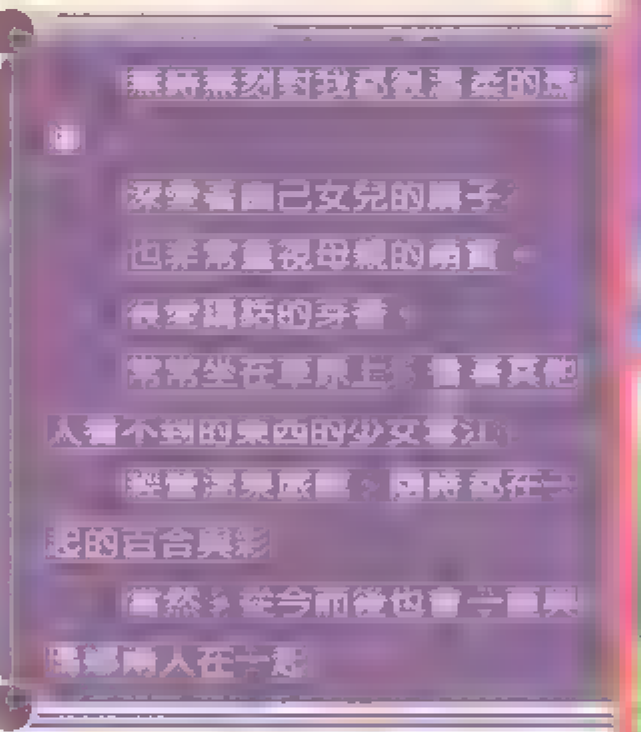
CDPA	●作業系統 J win95/98 Me
	●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.cd-bros.co.jp/CDPA/

以三部構成夢與現實交錯的故事

夢幻篇

「因為，我一直在這裡等著你…」。我，勇介，在很久之前，就被棄置在這個名為夢幻的城鎮裡。而撫起我、將我扶養長大的，是如同母親、如同家人……也如同戀人一樣的瑪娜。現在，我們兩人在這個小鎮生活著。有時兩人一起出去買東西、跟鎮上的人們自然的交流、談話，也很自然的跟瑪娜相處在一起……。在這個城鎮中，有著許多溫暖的人們，因此，我感到非常的幸福。



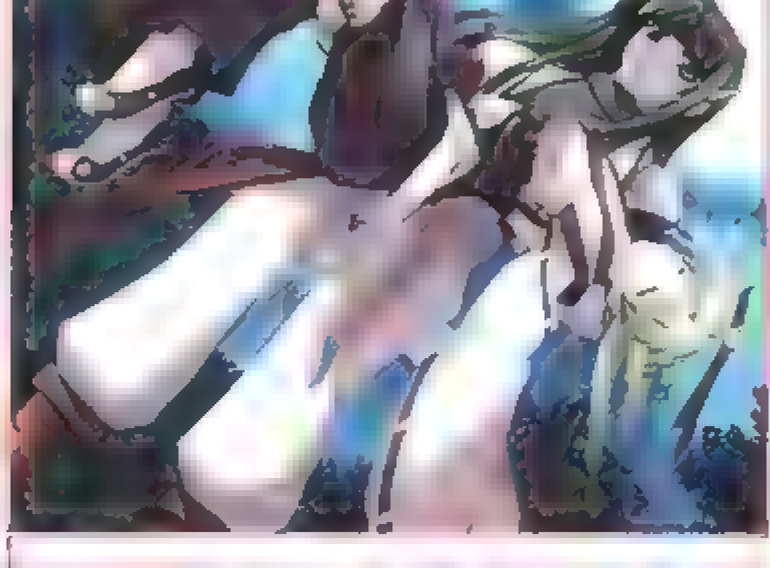




回想編

在這個世界，戰亂持續著。錫拉基這個部族的人們，被大國希特利耶的人們當成野獸般凌虐著。而在這時，米露卡一人產下一名心愛的男孩，名為「瑪諾」。瑪諾幾乎是在放任的方式下扶養長大，但其能力卻還足以成為錫拉基之中最強的獵人。

瑪諾對於容忍被虐待的錫拉基族人感到不耐，但卻也擔心母親米露卡而無法離開她身邊，所以他隱藏強烈的憤怒，同時不斷咒罵自己卑賤的身分。有一日，米露卡跟瑪諾在森林中解救了一個少女，這個女孩是希特利耶中的高位巫女。她名為希耶，是個非常傲慢的女性。儘管如此，米露卡母子還是盡力地照顧她，直到希耶也慢慢地喜歡上瑪諾，然而……。



現代篇

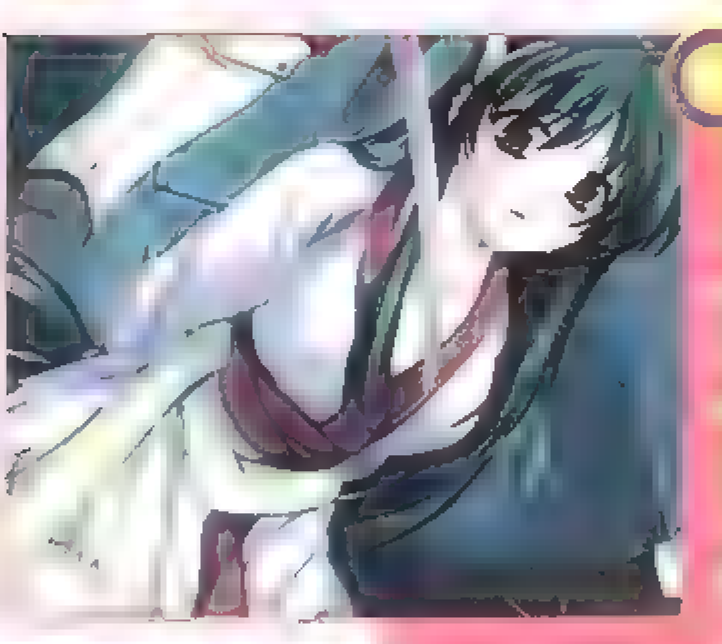


純正韓國血統的日文HG？

《青い涙》是由新創立的CDPA公司所推出的處女作，遊戲內容乃是由上述夢幻篇、回想編及現代篇等 段章節所銜接而成的新型態戀愛AVG。或許大家都沒有聽過CDPA這家公司，但瞭解它的背景之後卻不免感到驚訝--原來，CDPA是一家日韓合資的公司，而裡頭所有的成員竟然都是韓國人！我們知道近年來韓國以政府之力刻意地培植遊戲產業，讓韓國得以在線上遊戲的領域大放異采；只是萬萬沒想到，現在他們還不滿足，竟然敢正面單挑日本這塊封閉的遊戲市場，而且還是最難入侵的美少女這塊領域！除了不得不敬佩他們的狼子野心之外，同時反觀國內的自製遊戲發展現況，搖頭感嘆之餘，這段差距在短期內應該也很難追得上了。



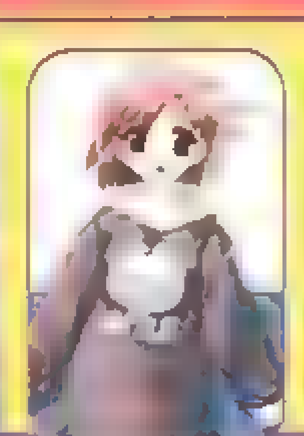




追求共榮的新境地





創意有餘・表現失利

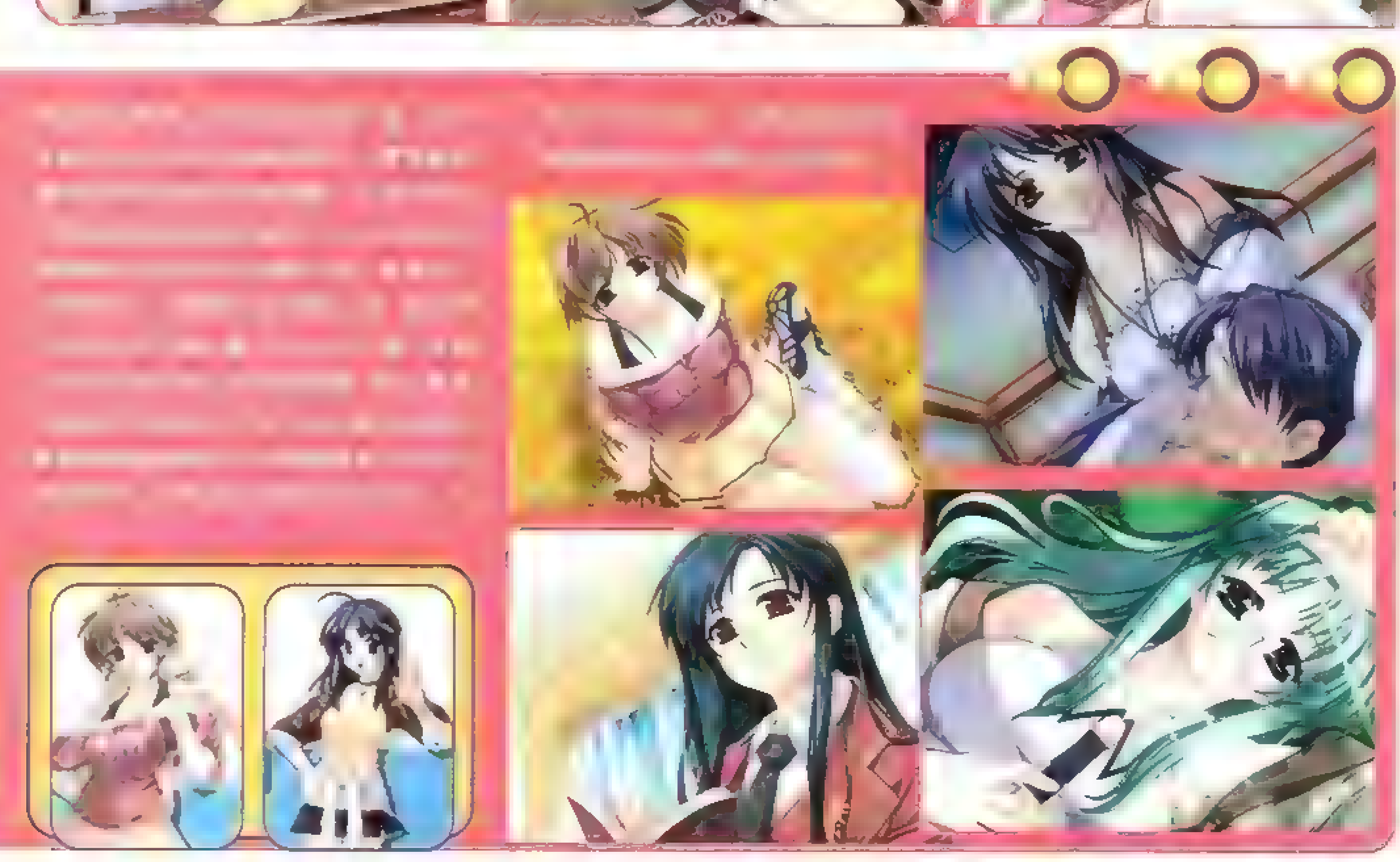
相信各位一定和本詩人一樣好奇，這樣前後因果的三段劇情要如何表現。據本詩人最初的猜想，應該是採用和《久遠之絆》一樣依前後層層推進的處理方式吧，然事實證明，本詩人的這個預設是錯的。大家也不用瞎猜，原來《青い涙》所用的手法再簡單不過，將三段不同的劇情在單一遊戲裡做交叉的陳述，這樣聽起來雖然簡單明瞭，但實際上玩起來卻完全不是想像中那麼回事。因為劇情與人物交錯跳躍，中間的分斷又不明顯，常會讓人身在另一個時空之中而不自覺。所以個人覺得這點固然是這部作品最大的創意，但在處理手法上卻也是最大的敗筆所在。

另一個特色就是這部作品中雖然沒有明顯的國籍觀念(因為主要目標市場還是在日本嘛)，但是基於韓國人著名的「愛國情操」，遊戲中還是偶會出現一些高麗棒子的特色之處，比如主角妹妹所用的那台螢幕，擺明了就是「三爽牌」的嘛！雖然這無關遊戲本身好壞，但從這些小地方還是可以看出韓國人不同的處事哲學。



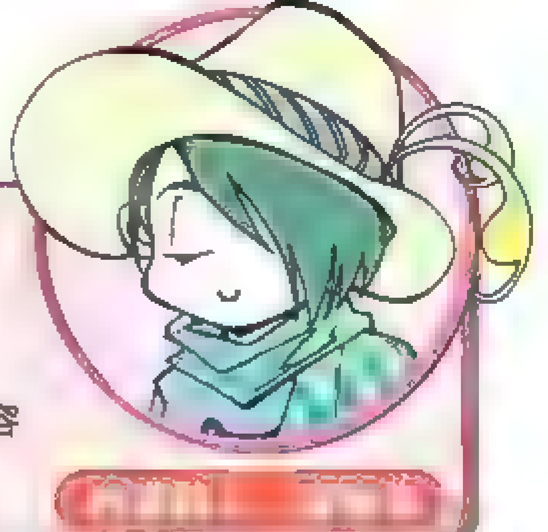








MxS



　　這部作品雖然是以SM俱樂部為舞台，但其實劇情都還蠻正面的，且沒什麼怵目驚心的畫面，這點大家倒是可以放心。

　　當然最重要一點是，小池定路老師的作品，豈容錯過？

●Abogado Powers　●作業系統　J-Win98 Me/2000/XP　●價格：￥8800　●區分　18禁

http://www.abopa.net/

搶救SM危機大作戰



　　在熱鬧的都市一隅，有一棟怪怪的雜居大樓，名為「高橋壹號Bulding」。在這棟大樓的另一側，開設了一家名為「Combat de Reines」的SM專門店(咳，別問俺這是什麼東西……)，因為服務周到，所以也累積了不少人氣與口碑。然而料想不到，這樣一家老字號俱樂部竟然也面臨了前所未有的危機，原來競爭的敵店近來大肆地擴張，將店內原來的第一指名招牌小姐統統挖角過去，只留下三位尚在籍的女服務員、與怪怪的店長裕三，至於最後一位當然就是我們的工讀生兼主角—耕介。面對這樣的危機，裕三店長終於發下豪語：要在今年聖誕節之前重新再將這家店復興起來，不然就得面臨停業的最惡狀況。於是重新招募了兩位新人，讓服務編制達到五人之多，但令人不安的是，其中一位新人以保子居然還是連SM都不知為何物的素人……。眼見關店時機就迫在眉梢，耕介是否能與大家同心協力，拯救「Combat de Reines」的危機呢！？









▲燒肉燒肉！擠擠擠～



▲火山爆發囉

Abogado Powers的另類新嘗試

營業後會話等等。其中會話部份也可說是整部劇情的重頭戲，除了可以降低女性工作的疲勞指數之外，同時也能提升愛情度，間接催化閉店後劇情事件的發生，所以攻略重點又來了，……不妨多費點唇舌



新手法、新做法、新玩法

除了一般常見的經營特性之外，本作在遊戲中也安排了許多有趣的嶄新要素。舉例來說，在遊戲中只要登場過一次的來店客人，他的個人資料便會被登錄在會員名單裡，紀錄總數可多達300個人，玩家可以在「會員模式」裡查閱這些資料，雖然實際作用不大，但這樣一來是不是讓人更有經營俱樂部的感覺呢？

系統設計一向都是Abogado Powers公司拿手的強項，在《MxS》裡更是將這個特色發揮到淋漓盡致。本作是個人所見過可以自行調整解析度來進行的少數AVG之一，由於本作的系統基本上是以Direct 3D為根基，所以這裡的調整解析度並不單純只是是視窗縮放而已，而是畫面上所有的物件都徹底地改變了基本像素，甚至可以開到1600x1200的超高解析度來進行（別懷疑，此時你抓下來的事件圖形就是1600x1200的大小），不過奉勸各位除非螢幕真的夠大，不然這樣做其實是一點意義都沒有的，最佳的畫面表現其實還是在1024x768，大於這個解析模式其實都經過像素補點運算過，在畫質上會沒有原圖來得銳利。另外在介面設計、視窗移動特效上，本作華麗的演出絕對會讓你歎為觀止，只要你親身體驗過一次，就會知道本詩人所言非虛了。









小池定路＆大槻涼樹的黃金組合

[illegible]表現可說是這部作品最為[illegible]人[illegible]負責本遊戲原畫的是同樣擔任[illegible]有異曲同工之妙，在[illegible]呈現人物特色[illegible]造仍是極其成功的[illegible]機器人的山[illegible]、或是回[illegible]的[illegible]女[illegible]在[illegible]

[illegible]或許這樣的人才是真正的少女殺手吧(笑)。

[illegible]片製作相當出色，只是[illegible]記錄上使用[illegible]音源，無論在各場合演[illegible]或是效果音的表現等都在水準之[illegible]，只可惜沒有配音的收錄，依照該公司的前例，或許稍晚會再出一套DVD[illegible]完整版也說不定吧。

最後想說的是，雖然這部作品的題材有點不太合[illegible]，但是玩起來真的相當有趣，加上整體製作水準又足，因此還是很不[illegible]

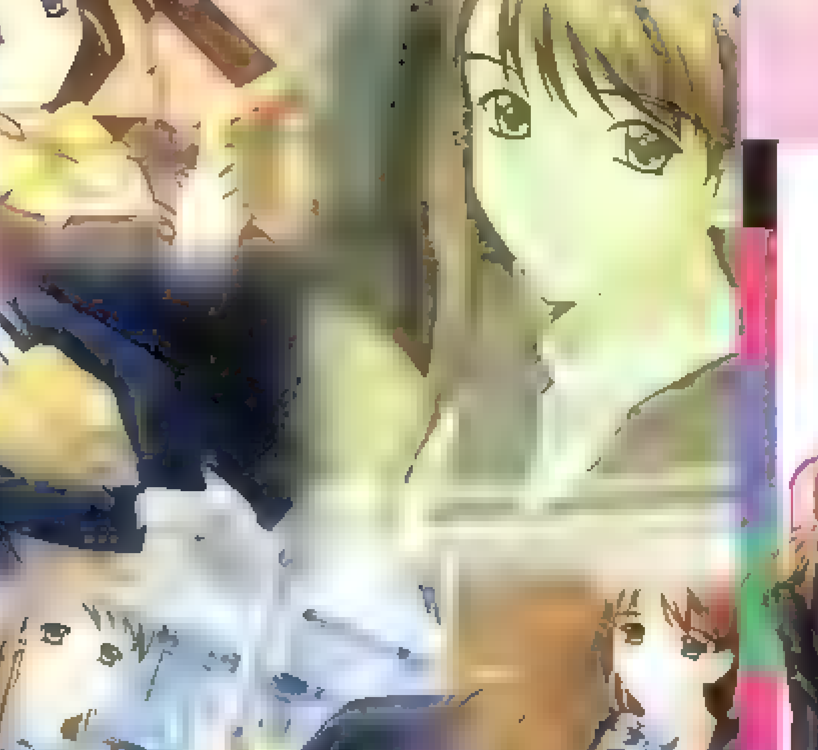

▲[illegible]

▲[illegible]


▲[illegible]

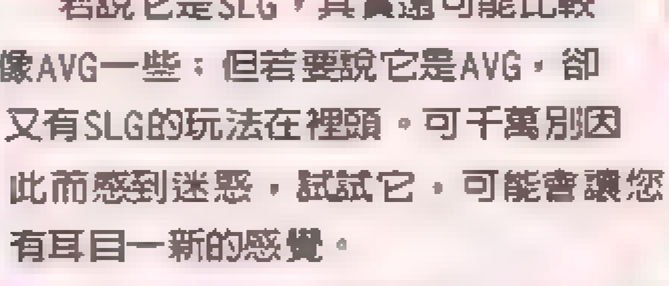

▲哈哈～叫我女王！


▲精力滿點大便當！

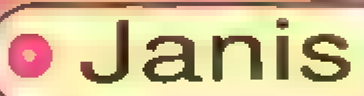


MIND REAPER





若說它是SLG，其實還可能比較像AVG一些；但若要說它是AVG，卻又有SLG的玩法在裡頭。可千萬別因此而感到迷惑，試試它，可能會讓您有耳目一新的感覺。



Janis

●作業系統：J-Win98/Me/2K/XP
●價格　￥8800　●區別　18禁

http://www.sp-janis.com/

等待著守護者的戰鬥

故事以近未來的日本美鄉市為舞台。美鄉市是一座以私立美鄉學園中心的學園都市，這所學園向來以培養具有即時戰力的人材為主，且學生廣泛地分布於財政名流之中。主角七風文也，是美鄉學園的二年級學生，在雙親過世之後，與姊姊七風圓一同生活。對於最近新聞上常播報SMR的消息（Suddenly Mass Riot：突發性集團暴動）可說人人感到自危，面對這種無法預測判斷的暴動，世界各國也開始設立研究機關，用以解明SMR的真正起因，其中最有名的莫過於國際保健機構（IHO）。

就在某天上學的途中，文也遇到一群身著黑衣、訓練有素的男子團團圍住，且對方似乎有其他來意。就在千鈞一髮之際，對文也伸出援手的是平日完全不說話的同級生深海真雉。就在那一瞬間，文也目睹了超越常人的戰鬥--那也是他生平第一次目擊真正殺人的現場。在終戰的血泊之中，真雉遞給了文也一條手帕，任誰也無法相信，眼前這個面帶微笑的少女，在面對敵人時竟能如此地毫不留情。「我將會保護你。」文也睜大眼似乎不相信少女所吐出的話，卻又不得不承認眼前的事實，同時他也知道，今後自己平穩的生活將已不在‧‧‧‧









感受劇情展開的緊張感



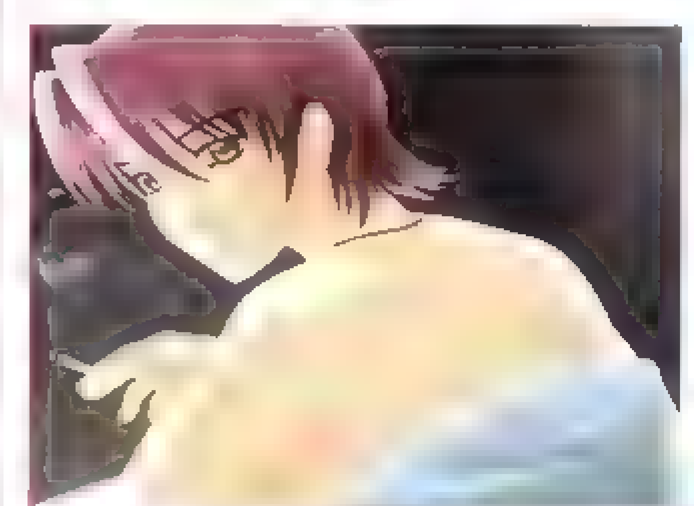
在遊戲性與創意之間的平衡

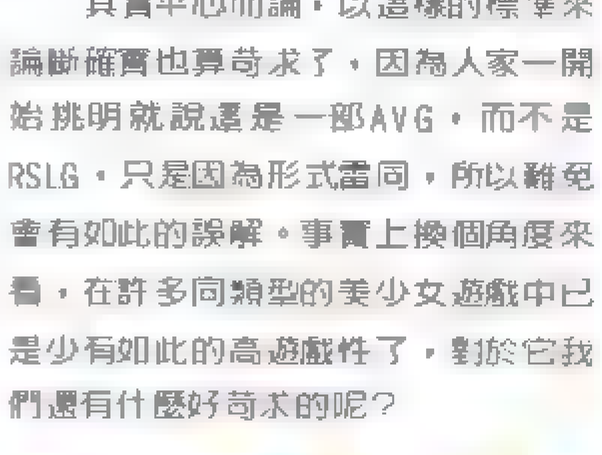
然不可否認的，創意還是這部作品比較薄弱的一環，不論是在劇情表現或是玩法結構上皆是如此。劇情雖然還說不上老掉牙，但確實也沒啥新意，要多看幾張CG，當然就得非要讓女主角戰敗犧牲一下。在戰鬥系統的設計上，同樣有著徒具形式、缺乏內涵的毛病：一，本作中戰鬥缺乏地形的高低變化，與居高臨下的優勢設計。二，遊戲中根本沒有「金錢」、「寶物」這回事，更遑論武器、防具的裝備與買賣了。三，人物從頭到尾堪用的就是那麼一招半式，升級練功的意義其實並不大。

其實平心而論，以這樣的標準來論斷確實也算苛求了，因為人家一開始挑明就說這是一部AVG，而不是RSLG，只是因為形式雷同，所以難免會有如此的誤解。事實上換個角度來看，在許多同類型的美少女遊戲中已是少有如此的高遊戲性了，對於它我們還有什麼好苛求的呢？



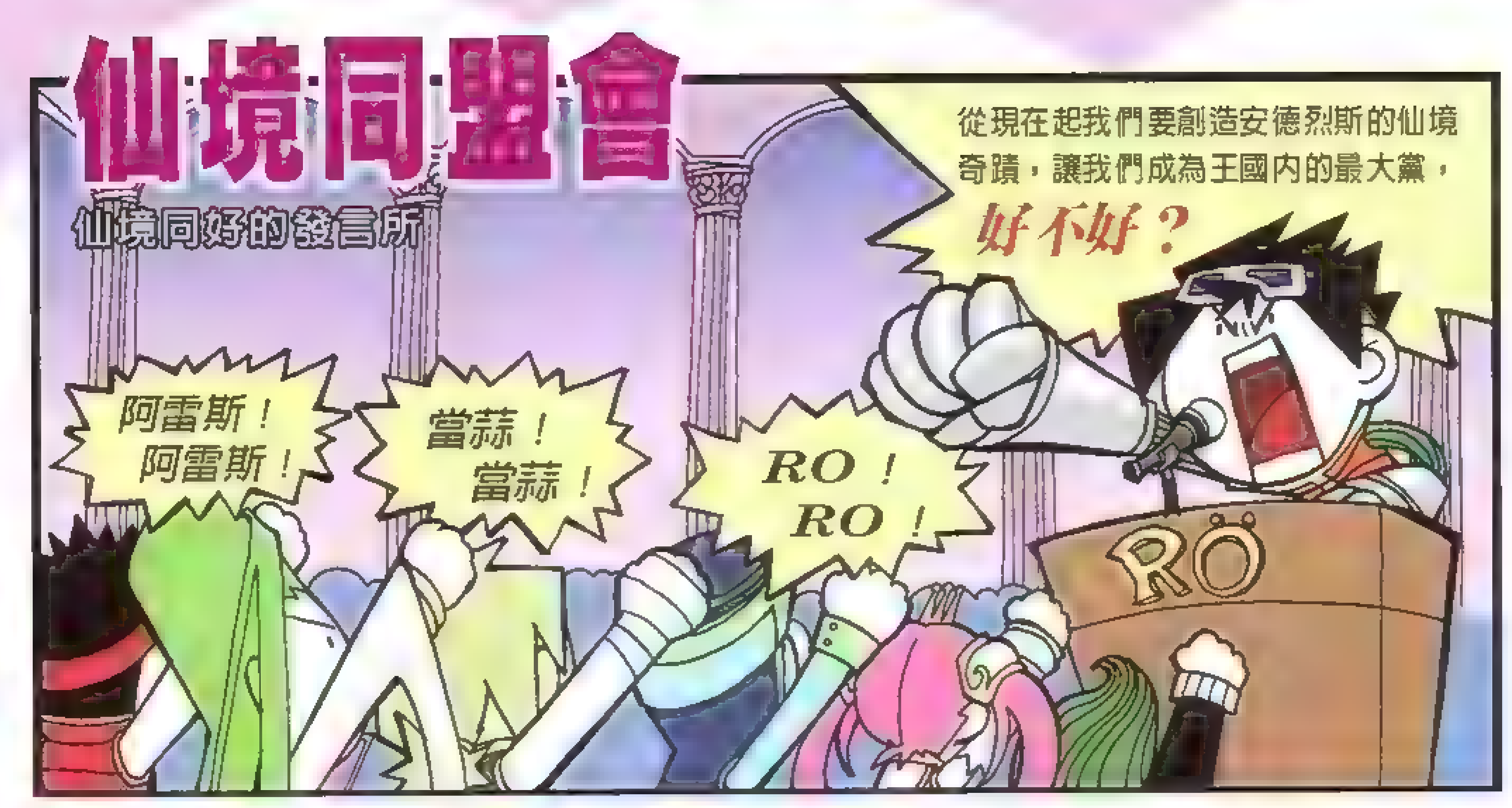








猛爆性非典型AVG的代表





仙境的物價一直以來都是不斷波動的，由於第一分流與第二分流的人數較多，兩者物價較為接近下表所示，而第三分流由於人數較少，相對地物價也較為便宜，一般來說約為第一、二分流物價的80%～90%，越便宜的東西價格則越為接近

卡片

帽子&頭盔類

長老樹精卡	10萬～17萬
馬爾杜克卡	65萬～75萬
麥驚卡	90萬～150萬
蔓陀拉卡	100萬～120萬
[illegible]卡	[illegible]20萬～[illegible]萬

武器類

白蟻卡	9萬～13萬
大腳蝸蛋卡	8萬～15萬
野豬卡	[illegible]萬～15萬
毒蛇卡	20萬～30萬
吸血蝙蝠卡	2萬～5萬
重金屬蜈蟲卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
曼陀羅魔花卡	2[illegible]萬～3[illegible]萬
諾可伊卡	15萬～25萬
茲諾克卡	15萬～25萬
黃蛇卡	30萬～40萬
紅蝙蝠卡	30萬～40萬
螃蟹卡	15萬～20萬
邪骸弓箭手卡	10萬～20萬

盾類

[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
突變蛙卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
大腳熊卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
黃金蟲卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～2[illegible]萬

武器類

[illegible]卡	3[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	5[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]30萬
[illegible]	[illegible]
邪骸獸人卡	100萬～400萬
[illegible]	[illegible]萬～[illegible]萬
蘭特特地鼠	100萬～150萬
米洛斯卡	260萬～350萬
赤蠍蟲卡	700萬～800萬
邪骸士兵卡	[illegible]萬～570萬
[illegible]	[illegible]萬～1[illegible]
死靈卡	800萬～1000萬

武器

雙手劍

雙手巨劍	[illegible]萬～[illegible]萬
十字巨劍	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]劍	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]劍	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]

鎧類

[illegible]卡	[illegible]萬～4萬
[illegible]卡	[illegible]萬～5萬
沙漠幼狼卡	40萬～45萬
[illegible]卡	60萬～80萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～5[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]人卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～3[illegible]萬
[illegible]人卡	1[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬

披肩類

[illegible]卡	2[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
獸人殭屍卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]娃娃卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

單手劍

[illegible]刀	[illegible]萬～[illegible]萬
獸人刀	100萬～1[illegible]萬

杖

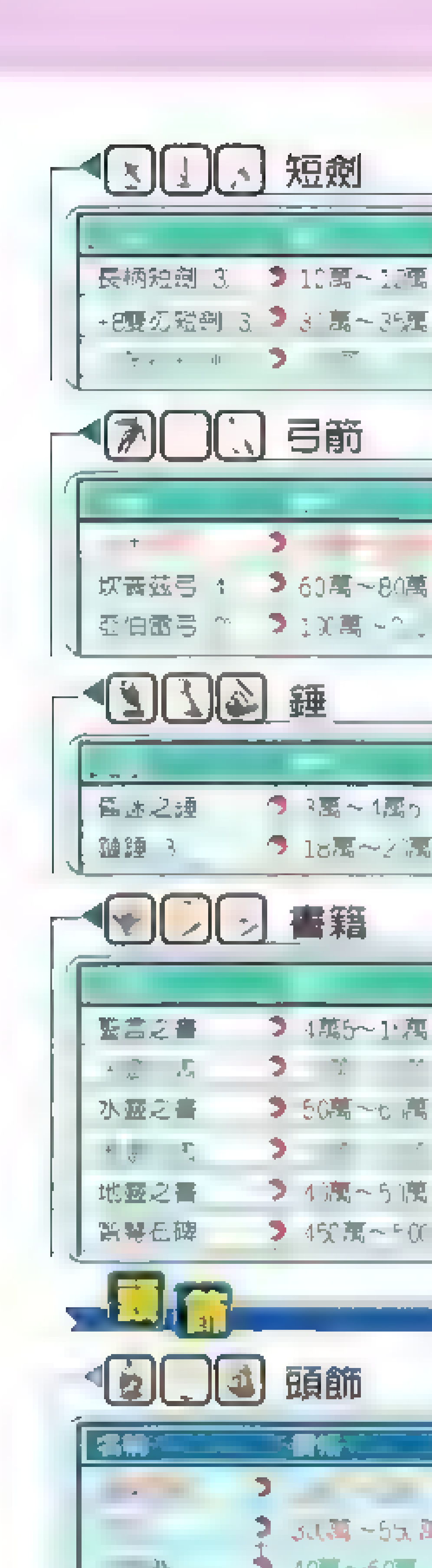
[illegible]杖	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]杖	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]杖	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]杖	5[illegible]萬～5[illegible]萬
[illegible]	[illegible]

靴類

[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～60萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	[illegible]萬～220萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
月夜貓卡	[illegible]萬～1[illegible]億

配件類

[illegible]卡	[illegible]萬～15萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～[illegible]萬
[illegible]卡	[illegible]萬～13萬
[illegible]	1[illegible]萬～25萬
[illegible]人卡	50萬～60萬
[illegible]	[illegible]萬～11[illegible]萬
[illegible]卡	100萬～120萬
[illegible]卡	220萬～250萬
[illegible]	26[illegible]萬～330[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



短劍

長柄短劍 3	10萬~12萬
+8雙刃短劍 3	3[illegible]萬~35萬
[illegible]	[illegible]

弓箭

[illegible]	[illegible]
坎貢茲弓 1	60萬~80萬
亞伯雷弓	1[illegible]萬~[illegible]萬

錘

昏迷之錘	3萬~4萬5
鏈錘 3	18萬~2[illegible]萬

書籍

聖言之書	4萬5~1[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
水靈之書	50萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
地靈之書	4[illegible]萬~5[illegible]萬
聖經石碑	450萬~500萬

防具

披肩

[illegible]	[illegible]萬~10萬
抗魔斗篷	18萬~20萬
[illegible]	390萬~460萬
伯爵斗篷	60萬~150萬



盾

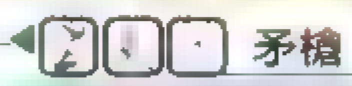
緩衝(1洞)	3萬~8萬5
鏡盾	3萬~4萬5
鋼盾	4萬~5萬

拳刃

拳刃(3)	3萬~5萬
卡阿爾拳刃	[illegible]萬~15萬
秘刃(洞) 1	[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
中的拳刃	[illegible]

鎧

[illegible]	3萬5~4萬5
[illegible]	1[illegible]萬~2[illegible]萬
鋼鐵鏈子甲	19萬~21萬
[illegible]	6[illegible]萬~8[illegible]萬
[illegible]	10[illegible]萬~1[illegible]萬
毛皮大衣	100萬~120萬



靴

長靴 1	5萬~[illegible]萬
騎士長靴 1	5萬~1[illegible]萬
抓蹤鞋	8萬~20萬
密探鞋	1[illegible]萬~[illegible]萬

矛槍

普通長矛	15萬~2[illegible]萬
[illegible]	[illegible]



斧

斗斧	[illegible]萬~[illegible]萬
8鋼斧	35萬~[illegible]萬
雙手斧	[illegible]萬~5[illegible]萬

配件

防禦手套 1	30萬~50萬
深紅頸鍊	10萬~14萬5
髮夾 1	80萬~100萬
技藝手套	75萬~95萬
別墅別針 1	1400萬~2000萬
智力耳環	450萬~550萬
智力耳環 1)	2500萬~3000萬



道具

道具

鋼鐵	2萬~2.5萬
煤礦	4000~8000
黃晶沙的一角	4萬~6萬
蛛網	1.5萬~2萬
白寶石	3萬~6萬
珍珠	10萬~14萬
裸體娃娃	[illegible]萬~30萬
黃金	55萬~[illegible]萬
華麗金屬	25萬~28萬
[illegible]	[illegible]
枯樹枝	2萬~2.5萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	4萬~[illegible]
[illegible]	18萬~[illegible]
神秘箱子	34萬~36萬
神秘紫箱	250萬~300萬



頭飾

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
[illegible]	3[illegible]萬~5[illegible]萬
[illegible]	40萬~60萬
亡者三角巾	[illegible]
髮箍	300萬~400萬
粉紗髮帶	70萬~100萬
嬰兒帽	200萬~300萬
眼鏡頭飾	400萬~500萬
小丑帽	300萬~400萬
竹蜻蜓髮圈	150萬~260萬
濁土帽	15萬~20萬
荒地帽	2[illegible]萬~3[illegible]萬
星星髮夾	8[illegible]萬~9[illegible]萬
海盜頭巾	6[illegible]萬~7[illegible]萬
貓耳髮圈	20萬~30萬
兔耳髮圈	150萬~180萬
天使髮圈	200萬~2[illegible]萬
惡魔髮圈	800萬~1000萬
學士帽	150萬~230萬
學生帽	[illegible]萬~2[illegible]萬
紅蝶髮帶	190萬~220萬
蓋帽	200萬~300萬
耳機	140萬~160萬
耳罩	160萬~180萬
回憶帽	200萬~300萬
紳士帽	250萬~350萬
[illegible]	200萬~250萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾

名稱	價格
黃金皇冠	5[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
領導者頭飾	[illegible]億~[illegible]億
薔薇花小禮帽	3[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
魔法帽	[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
祥龍之帽	[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
妖精頭飾	[illegible]萬~[illegible]萬
望遠鏡	250萬~32[illegible]萬
大眼睛眼鏡	30萬~35萬
防毒面具	2[illegible]萬~3[illegible]萬
聖人面具	[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
舞會面具	[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
煙斗	[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

插卡&製作屬性

裝備

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性雙刃短劍	250萬~2[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
屬性大馬士革短劍	[illegible]00萬~600萬
[illegible]	[illegible]
8屬性直柄馬刀	250萬~260萬
屬性三寶時劍	2[illegible]萬~220萬
8屬性三寶時劍	2[illegible]萬~300萬
強化屬性三寶時劍	[illegible]萬~[illegible]萬
屬性鐮刀	[illegible]萬~220萬
[illegible]	[illegible]
極強化屬性武士刀	3[illegible]萬~4[illegible]萬
屬性一本刀	[illegible]萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性雙刃長劍	2[illegible]萬~[illegible]萬
屬性騎士長矛	[illegible]萬~[illegible]萬



※物品蒐集未趨完善，補齊中。以下價格均為一般流通價，實際價錢還是以遊戲中露店的價格為主，價格會時時更新，此地的估價略趨保守，實際遊戲中的價格會較為便宜。現在也正面臨改版期間，物價的波動也會隨著各種消息而變動，請多注意。

傾城之戰

仙境傳說 The War of Emperium

ro.gameflier.com

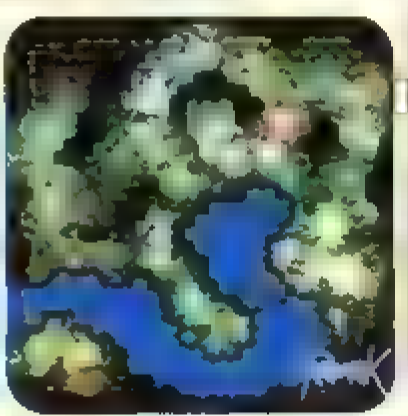
根據最新消息，新幹線將於7月15日(詳細時間以官網公告為主)再度更新資料，這次是接續上個月克魔島之後的第二波更新，主要在將上回沒出現的龜島重新放上。另外也將開放工會據點，眾所矚目的攻城戰即將舉行，這麼刺激的事情怎能錯過呢！還有就是會有更多新型的頭飾、武器、防具開放，這在前期(169)的P192～P194中有介紹過，在此就不再複述，下面就讓我們來看看關於更詳細的介紹

充滿烏龜的新區域--龜島

島如其名，整座島就像是烏龜的造型，內部提供了一些洞窟作為玩家的練功場地，由圖中還看不見卡普拉小姐坐落為何，但預料會是在尾巴的部分，因為尾巴處正是港口的部玩家從艾爾貝塔搭船前往的話，想必一定會在此上岸，所以也不難想像卡普拉小姐會位於這附近。

在龜島的上方，隱約有個"鬼頭"在那邊，從造型來看洞窟的入口應該是這邊沒錯，所以前面提過的卡普拉小姐也很有可能位在入口處，不過比照每回和克魔船的經驗，應該是位於港口處的可能性比較大，從已得知的圖片看來，洞窟內部共分為三張地圖，出現的敵人也大部分跟龜有關，下面就來看一下可能會出現的怪物有哪些。









可能開放的怪物





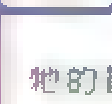
Assulter

罕見的會用雙足站立的烏龜，穿著打扮給人的印象就像是個盜賊般，會隨時跑出來攔路打劫似的，左眼上的傷疤令人感覺到牠的凶狠。



Permeter

龜殼上長顆樹的怪異烏龜，樹上還能結出果子這才神奇(哪來的養分?)，感覺起來行動相當緩慢似的



Heater

全身如火紅通通的身軀是牠的最大特徵，不知道牠跟飛天神龜卡美拉有沒有任何血緣關係?

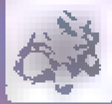
dragon tail

有著龍血統的巨大蜻蜓，那強有力的尾巴一看就知道不好惹，遇到時可得多加當心。

Spring Rabbit

彈力兔

紅紅的眼睛、大大的兔牙，且不時揮舞著手臂像隨時要打過來般，這就是彈力兔。一臉挑釁的模樣，讓人不免想扁上幾拳再說。





Freezer

全身散發出冰氣息的冰龜，佈滿冰柱的龜殼是牠的最大特徵，想必被刺中的話一定很痛吧！



Soldier

比起背上長水、結樹來說，生出個城堡這才令人既異，從外型來看，防禦力應該相當地高。



See Otter

常常不由自主仰望天空的奇怪海獺，身上還背著黃色袋子，裡頭或許有意想不到的好東西唷！

Owl duke

貓頭鷹公爵

以公爵形象出現的貓頭鷹，尊榮貴族的牠，為何會出現在這烏不生蛋的龜島呢，該不會是真的來生蛋的吧！！？或許在這邊隱藏有天大的秘密。



Fur Seal

由海狸穿上海豹的毛皮來假裝海豹，雖然不明白牠這麼做的用意為何，或許是喜歡上COSPLAY吧！但長相天真可愛的牠，還真讓人有點捨不得打牠呢。

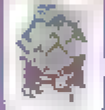






Mobster

照字面上來看是"歹徒"，但由其造型來看，更像是一個遊手好閒的人，一頭火紅的頭髮和防風鏡，身上披著染血的披肩，想必也不好惹吧？題外話，有看過《海賊王》這部漫畫的玩家會不會覺得他跟火拳艾斯的形象有幾分相像呢？



Turtle General

龜將軍

活了萬年的牠，是統領這烏龜一族的龜島最高領導人物，長眉白鬚、一臉和藹可親的牠，不禁讓人覺得侵入這龜島的我們才是破壞龜島和平的罪魁禍首。龜將軍牠的棲息地應該是在龜島的最深處，另外也是Boss級的MVP。

下面的是這次的改版中比較不可能開放的怪物，或許哪天就突然會被放出來也不一定。



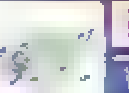
dragon zombie

死後藉由黑暗力量甦醒的龍之一族，已經風化的皮肉已不復在，只剩下一身的骨骸，沒有分辨敵我的意識，剩下的只是無盡的殺戮，直到再次安息。龐大的身軀、恐怖的攻擊力，這已經不是單一角色或是單一工會能獨立對付的魔物，必要時將可看到全伺服器動起來的壯觀景象，一切只為了維護仙境的和平。

Pharaoh

法老王

法老是古埃及國王的統稱，擁有神秘力量的他，將是佔領夢羅區者的夢魘。可能出現的地方在金字塔或是人面獅身迷宮，只是何時才會有他的出現還是未知數，Boss級的他，一定擁有令人稱羨的頭飾。



Corpse

高級殭屍

就如同獸人戰士中有高級獸人戰士般，僵屍當然也會有高級殭屍囉！

Raptice

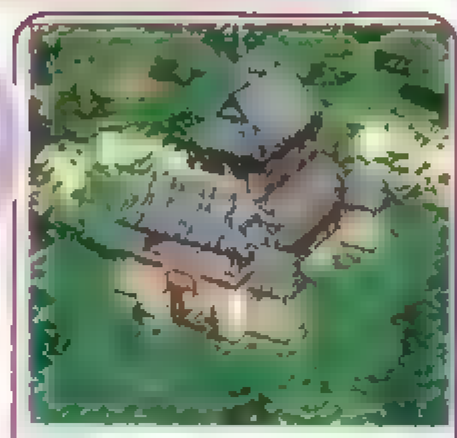
同樣也是生活在沙漠裡頭的生物，大大的眼睛、長長的舌頭，可愛的模樣實在令人無法把牠跟凶惡的蜥蜴聯想在一起。

Were wolf

傳說中每當月圓之夜時就會出現的狼人，也是屬於黑暗的夜之一族。殘忍凶暴的個性，常令人們聞風喪膽，最好乞求千萬另遇見牠們，否則後果堪虞。

Mooka

仙人掌造型的模樣，很有可能是會出現在沙漠的仙人掌小王，這個的出現由來已久，到底是不是真會放出還是個未知數？


會搖
據揚
點的
工

PAYON'S SIEGE

攻城戰夏號

如何進行攻城戰

這次改版的另一個重點就是工會攻城戰，想擁有一個可供聚會的工會據點是人人都想要的，各工會據點分別是由普隆德拉（主城）、吉芬、艾爾帕蘭（新城）及斐揚進入，進入各據點後可由據點前的工會旗了解目前據點的所屬，在最初據點還沒有工會擁有時，則是怪物的巢穴。而有主人的據點可於每週的週三、週六及週日的晚上8點至10點（韓國的時間，台版屆時的時間還是得看新幹線的公佈）進行攻城戰，在此時間內據點將會如同PVP場地般可互相PvP（同工會的人不可互P）。平時玩家也可至各工會據點遊覽（注意！工會守護者也會在攻城時間外攻擊進入據點的非據點工會成員的玩家），每當攻城時間開始時，除了據點工會的成員之外，其他人將會被強制傳送回各自的儲存點。

一旦開始攻城戰之後，接下來就是想盡辦法去破壞據點內的「工會石」，該據點的工會也會盡力來阻止入侵者，進攻的一方需突破這重重的防衛以及「工會守護者」來擊破工會石，最後擊破工會石的工會將取代原先的工會成為該據點的主人。直到攻城時間結束為止，這進攻、防守的動作將會一直持續下去，注意的是，沒有加入工會的玩家們將無法攻擊工會石，所以想嘗試攻城戰的玩家們，快點找個心儀的工會加入吧！

攻城戰的特徵

1. 當進行攻城戰時，不會顯示出玩家的損傷值。
2. 攻城戰中的全部特效皆簡化表示，以降低伺服器和玩家電腦的負擔。
3. 參加攻城戰的工會成員頭上會有其工會的工會圖出現，方便玩家間的辨識。
4. 攻城戰時，「霸体」技能和有霸体效果的道具（插上「虎王」卡片的鞋子）將不會有效果。
5. 不幸陣亡的話，會自動傳送回所記憶的儲存點，而經驗值並不會因而減少。
6. 攻城戰中不能使用「冰牆」技能。
7. 使用能讓目標退後的技能攻擊（如騎士的「連刺攻擊」）並無法使該目標退後。
8. 攻城戰時無法使用「瞬間移動」和「蒼蠅翅膀」，但可使用「蝴蝶翅膀」。
9. 「對串卡」的效果（詠咒不會被中斷）在攻城戰中將會失效。
10. 無法在據點內部使用/memo指令來記憶位置。


大魔守護者

佔領工會據點的好處

除了有一個聚會點外，據點的最大好處就像是擁有一個屬於自己的城市，不僅可以自己僱請卡普拉小姐、NPC商人，還可以將他們改變名稱，變成自己私設的NPC，不過更名這項指令只有工會會長可以使用，且每一次的更名只限一次（解僱後再重新聘請遠該就還能更名）。除了這些便利的服務之外，據點中還有個工會據點迷宮，裡頭藏悬著強力的怪物們，也有在平常需要花時間等待的Boss怪物們，提供該工會一個不受他人打擾（非法入侵者除外）的練功、打寶空間，好處可謂多多。此外還有消息指出，只要符合條件，將有可能可以自行創造物品來販售，可以想像成是「特產品」一般，這會是一筆不錯的收入來源。或許也可以開放據點迷宮來收入場費，這應該也挺好賺的。


鎮守工會石的守護者隊長

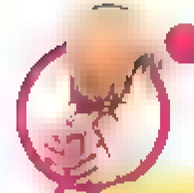
……資料目前只是推測……

仙境新技能評析

※地圖請參照官網地圖，或是上期所附之地圖。



這次的《夢幻之島》改版，除了新區域外，就數各職業的追加技能以及一些技能上的修正對玩家影響最大，往往這些修正很容易造成職業強弱上的變化，所以針對這點，下面就來探討這次改版所產生的影響以及新技能的習得。



改版對初心者影響



坦白說，初心者是這次改版的最大贏家[illegible]，可者應該是沒有玩家會在初心者階段停留太久，[illegible]玩家[illegible]，個人就看看過[illegible]多級的[illegible]者在[illegible]地下一樓，比起現場的劍士來說是不遑多讓。不過多了兩個技能，對於[illegible]者來說卻是獲益良多，由於初心者沒有太多的變化，原本的等級限制不變[illegible]下、表情符號、組隊等等[illegible]，就讓我們直接來了解他們的新技能吧！

初心者的新技能1 緊急治療



系列：	[illegible]	習得必要JobLv：	4
對象：	[illegible]	SP消耗：	3

技能說明：消耗SP3來回復HP5

習得方法：三葉幸運草×3+紅色藥草×3+消毒繃帶×1，先與普隆德拉中央花園左邊橋上的旅館NPC納迷說話，收集完材料後，再去王城北門城堡內，往上過兩個畫面後右邊的小房間裡頭就可找到護士將軍，跟他說話後可換取消毒繃帶，之後再回旅館與納迷說話即可習得技能。

材料取得：三葉幸運草、紅色藥草可在眾多地圖打倒魔物取得

使用心得：所有玩家皆可學習此技能，但在實際使用上以初心者使用為佳。以往初心者的SP可以說是沒有發揮的餘地，沒有輔助技能可以使用，在這次改版後終於能派上用場，雖然說初心者的SP較少，但相對HP也不多，所以以SP換取HP可以說是不無小補，不過還是要帶點水果或是在身上，在練功上會比較快速。



初心者的新技能2 裝死



系列：	輔助	習得必要JobLv：	7
對象：	自己	SP消耗：	5

技能說明：讓主動怪以為自己已經死亡，要醒來時須再使用技能一次，但不會再消耗SP。

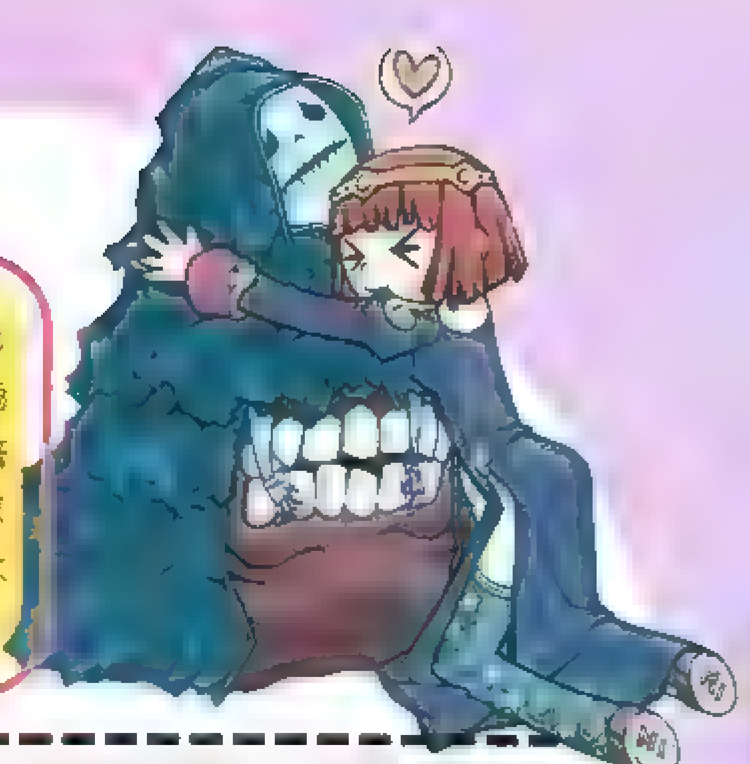
習得方法：首先在JobLv7之後，到普隆德拉左上方的騎士工會與NPC說話，再到護士將軍那邊領取名片，之後要在10分鐘之內回到騎士工會，與NPC布碼說話即可習得（這應該算是最簡單的[illegible]）

材料取得：無

使用心得：簡單的說，在玩家HP快沒的時候使用此技能，能夠讓怪不再對你攻擊，對於喜歡到較高等級地區升級的初心者而言，此技能算是一大福音，因為在你被圍的時候，就趕快用裝死，等到畫面中怪物數量是你可以接受的時候，再復活過來繼續打怪。不過此技能最大最大的功能，其實是娛樂效果，在人多的地方，常會發現有初心者集體裝死，路過的人看到難免會會心一笑[illegible]。







改版對鐵匠(商人)的影響

自從改版之後，大家會發現忽然在街上賣紅水的露天商店變少了很多，這可不是改版出了什麼問題，而是改版之後由於各種職業的新技能需要一些特定的材料，腦筋動得快的」商人們早就收集好大大小小的各式材料，直接窩在各種新技能學習的NPC前將材料直接給要學習新技能的玩家。一般來說，在技能學習的NPC附近所賣的材料可以提高不少價錢，賺取的利潤也比一瓶瓶紅水或蒼翅來得好。另外，由於改版後神之金屬原石與鋁原石的掉落率大增，從整體供需平衡來看，其價格也像溜滑梯一樣大幅下跌，使得利潤不像先前一樣好賺。

鐵匠(商人)的新技能 手推車攻擊

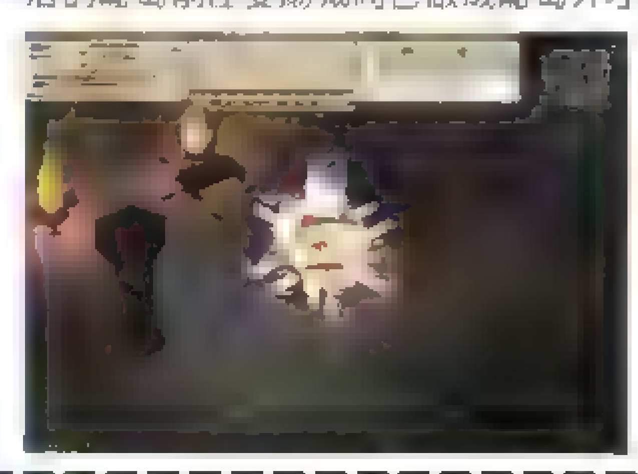


系列：	[illegible]	習得必要JobLv：	35
對象：	敵人	SP消耗：	12

技能說明 用手推車去砸傷敵人，讓敵人連續受到傷害，傷害力是一般攻擊力的150%，手推車的重量越重，攻擊力也會增加

習得方法：先攜帶一個香蕉汁前往艾爾貝塔港口三點鐘方向的克商斯開啓任務，克商斯在拿到香蕉汁之後才會告知學習手推車攻擊的材料為鐵×20、蒼蠅翅膀×20、黏稠液體×30、觸手×5、葡萄汁×2，要注意千萬不要再去詢問一次，否則他會再向你要一次香蕉汁，之後將蒐集來的材料交給他之後便可[illegible]。

[illegible] 鐵的獲得方式除了鐵匠自己可從鐵礦石精煉成鐵之外，還可從蒼蠅、卡拉蟹、哥布靈兄弟……等怪物身上獲得。不過由於鐵不像鐵礦石掉落的機率那麼大，若想自己打可能得花上不少時間，且商人的新技能中有兩項需要大量鐵才行，玩家不妨上街四處瞧瞧，城市中有不少由鐵匠所開設的露天商店都有販賣鐵，目前一般來說每個市價約為500～1000Zeny左右。蒼蠅翅膀可在一般道具商店中以一個60Zeny的代價購買(商人自己可以買得更便宜)，是所有材料中最容易取得的。黏稠液體最容易掉落的就是波利、土波利及波波利，想要同時找牠們該往何處去？沒錯！就是波利之島瞧瞧，整個波利之島上到處都撿得到玩家懶得撿的黏稠液體，花不到半小時左右就可輕鬆達到目標。而葡萄汁則需要攜帶波波利偶而會掉落的葡萄前往斐揚城將它做成葡萄汁才行。

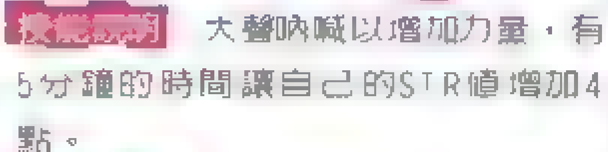


[illegible]：雖然很多人批評這次新增的幾個新技能都是中看不中用的芭樂技能，不過商人新技能「手推車攻擊」不但相當實用，也是除了金錢攻擊之外的攻擊技。雖然攻擊強度不像金錢攻擊那麼強，不過重點是：再也不用浪費金錢來攻擊了。為了測試手推車攻擊的威力，特地在車上裝滿物品後再去打怪，果然發現不僅手推車攻擊的視覺效果相當華麗，每一擊都可有平均150%的傷害力，當怪物受到衝擊時，位置會略為往後退個1～2格左右，如果遇到敵人後方沒有退路時，敵人則會往左方或右方移動。而測試之後發覺事實上車上物品的重量雖可增加攻擊力，但是差異事實上並不十分明顯，反倒是遇到像螃蟹之類DEF較高的怪物時，攻擊力減少的程度卻相當懸殊。

鐵匠(商人)的新技能 大聲吶喊

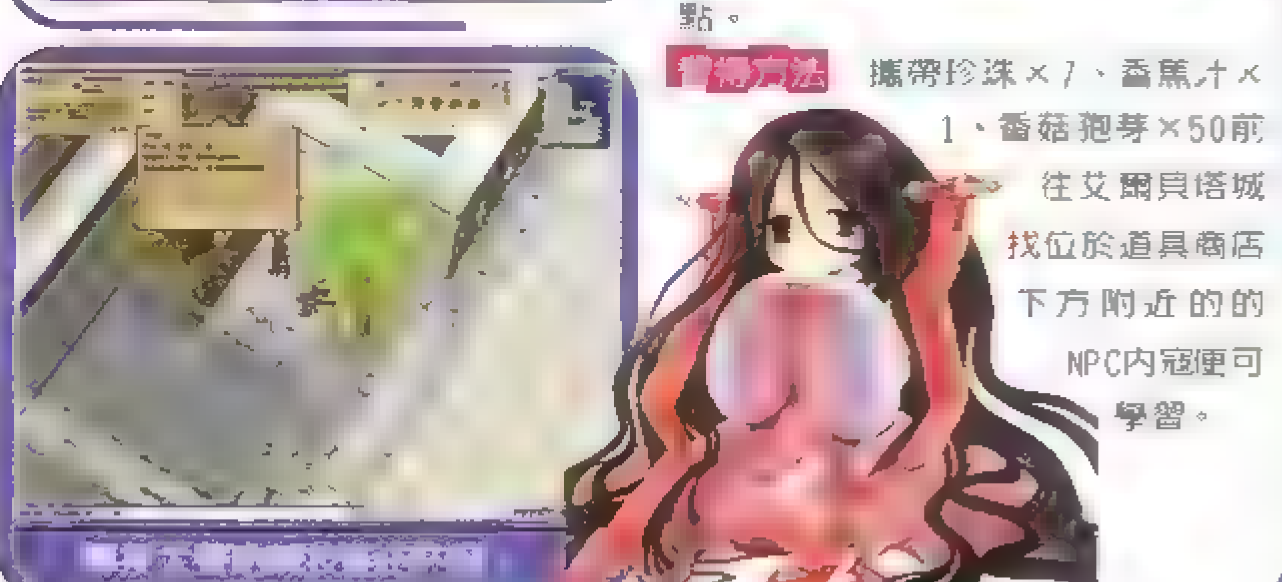


系列：	輔助	習得必要JobLv：	15
對象：	[illegible]	SP消耗：	8



技能說明 大聲吶喊以增加力量，有5分鐘的時間讓自己的STR值增加4點。

習得方法 攜帶珍珠×7、香蕉汁×1、香菇孢子×50前往艾爾貝塔城找位於道具商店下方附近的的NPC內寇便可學習。



[illegible] [illegible]項材料當中，以珍珠的取得最為困難，可打波利王、甜餅人、綠餅人、邪惡禮盒，或開神秘箱子來獲得，不過由於掉落率都不高，又得一次湊足7顆珍珠，是所有技能當中學習任務最困難的。相對來說香菇孢子則較為容易獲得，只要前往古芬塔一樓或殭屍洞一樓走一圈就可輕鬆獲得。

[illegible] 由於商人不像劍士、騎士一樣擁有超強的攻擊力，屬性點數分配時也較注重防禦性質的VIT值或AGI值，一般來說STR值都不夠高。而此技能可在不算短的5分鐘內提高4點STR值，又僅需耗費8SP，比起插卡更為實用便利。因此加屬性點時，STR值不夠高的玩家可考慮學習此技能。

鐵匠(商人)的新技能3



改裝手推車



習得必要Job Lv：30　SP消耗：40

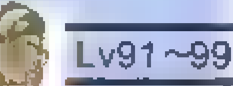
技能說明：依自己等級變化更換手推車，共有5種樣式可供選擇。

習得方法：收集瑪哪樹枝×50、鐵×10、動物的皮×20前往艾爾貝塔豪宅庭院(港口左上方)，找NPC盧爾倫即可習得。

材料取得：瑪哪樹枝可打樹精或長老樹精來獲取，不過掉落率都不算高，目前每個瑪哪樹枝的一般行情市價為500～800Zeny左右。相較之下動物的皮則較容易獲得，一般像小野豬、狼、沙漠幼狼……等怪物幾乎都非常容易掉落，想收集到20個並非難事。

習得改裝手推車技能之後，便可選擇手推車的樣式

以商人的新技能來說，此技能最不具實用性，因為其功能僅能讓手推車改變外觀，所有功能皆不會改變，每次換手推車外觀就得耗費40SP。不過就心理層面來說，一個等級90的鐵匠若仍舊拖著一個破舊的水泥車，可能會讓人給看扁，所以一般商人或鐵匠仍然會花些小錢買些材料整修一下手推車，這道理就跟現實生活中車子的功用一樣，明明只是代步的工具，一般人卻都寧願自己可開著賓士車而不願選擇國產車的道理是一樣。玩家如果比較講求實用性的話，可不用將此技能列為第一優先學習。

 Lv1~40  Lv41~65  Lv66~80  Lv81~90 Lv91~99

改版對騎士(劍士)的影響

改版之後對於騎士最大的影響，就是許多技能的效果都略作修正，例如攻擊技改為Cri×2、Hit+20的無視防禦力攻擊，不像先前要靠高力、高閃避率且必中的超強效果，因此對於命中率不高的玩家特別不利。雙手劍加速除了增加消耗的SP值之外，同時攻速增加比例也從50%降低為30%，不過作用時間延長，Lv.80以後的騎士最好能搭配使用濃色克藥水，將被調低的攻速增加比例從30%再度調回50%。而怪獸互擊也增加了延遲時間0.7秒，對於DEX值不夠的騎士相當不利，而使用時消耗的SP值也調升了不少。其他像騎乘攻擊施展時增加0.7秒延遲時間、投擲長矛攻擊改為無屬性攻擊，並調高消耗SP值。整體來看，為了追求所有職業的平衡性，這次改版騎士的不少技能攻擊效果被調低，或是消耗SP值被調高，這點是所有騎士玩家感到有些失望的地方。



騎士(劍士)的新技能

移動時HP回復



習得必要Job Lv：35　SP消耗：2

技能說明：在移動時HP會自動恢復。

習得方法：攜帶空瓶×500、搖滾蝗蟲娃娃×1、鐵製鎧甲×1(註：實際上鐵製鎧甲最後還是用不上，因此即使沒帶過去也沒關係)，到依斯魯得島(劍士村)劍士協會找劍士協會的劍士第托馬索。



材料取得：由於空瓶一次就要收集500個，如果打波利或大嘴鳥蛋雖然有很大的機率可獲得空瓶，不過由於打的人相當多，出現地點又過於分散，收集的速度會慢了許多。最好的方法是前往螞蟻地獄，在入口附近有龐大的白蟻幼蟲出沒，只要多用幾次大範圍的攻擊技能就可在很短的時間內收集滿500個空瓶。而搖滾蝗蟲娃娃不用說，不是要打搖滾蝗蟲，就是得打蝗蟲之王才有。不過由於搖滾蝗蟲的掉寶率超低，蝗蟲之王的掉寶率雖然稍微高一些，但能遇上蝗蟲之王的機會有限，因此搖滾蝗蟲娃娃在市面上的行情也跟著水漲船高，一個可喊價到20萬左右。

使用心得：由於原本劍士的其中一項技能就是每隔10秒左右就可快速回復一次HP，不過只要一移動就不會自然恢復。此技能的優點就是劍士或騎士即使在打怪期間，HP也可保持在回復狀態，回復速度雖然不快，不過卻可節省不少打怪之後原地停止不動等待回復的時間，玩家可繼續尋找下一個狩獵的目標。此項新技能算得上相當不錯，不過要注意的是，如果身上的負重超過50%時並不會自動恢復，所以如果身上帶很多紅水時是看不出效果的。



騎士(劍士)的新技能2 狂暴狀態

系列：被動 習得必要Job Lv：30
對象：自己 SP消耗：無



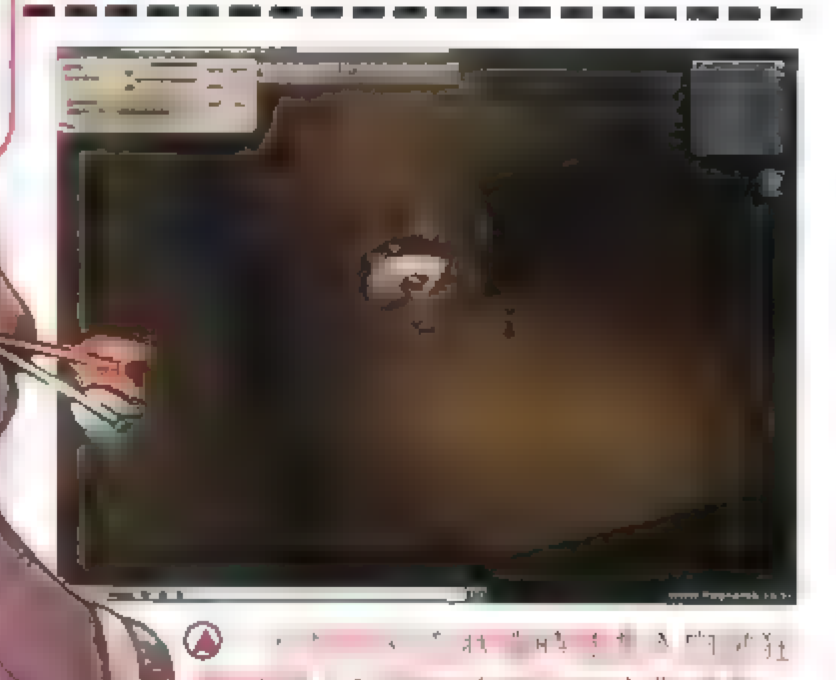


技能說明：當HP25%以下時自動使用「挑釁」技能，會使攻擊力上升、防禦力下降，和一般不同的是，會一直持續到HP回到26%以上。

習得方法 持蝴蝶翅膀粉末×35、亡者指甲×10、亡者牙齒×10、蜂蜜×10，前往普隆德拉城（主城）鐵台屋右側房間中找后安學習。

使用心得：狂暴狀態與其他新技能一樣都屬於被動技，不須特別消耗SP便能施展。除此之外，狂暴技能也是所有劍士新技能當中最實用的，當HP低於25%以下時，會自動使用挑釁Lv.10的技能，雖然會使怪物的攻擊力略為上升，不過防禦力大幅下降，有利劍士騎士們的攻擊。比起使用挑釁技能來說，狂暴狀態不須特別耗費SP值，緊急之時可做最後一搏以保護自己。

材料取得 此項技能所需的材料算是劍士所有新技能中最容易取得的，蝴蝶翅膀粉末可打克瑞米獲得，其掉落的機率也相當高。亡者指甲與亡者牙齒則必須前往僵屍洞一樓打腐屍，亡者指甲的掉落機率相當高，不過亡者牙齒就比較少了，玩家必須多打個幾圈，或是乾脆在洞口附近向其他玩家收購。如果能力夠的話，也可直接去金字塔四樓或古城地下墳場打綠腐屍獲得。蜂蜜除了蜂兵較常掉落之外，克瑞米有時也會掉落，可至地圖編號Mr02俗稱的蝴蝶谷或距離普隆德拉城較近的Pt07、Pt00打克瑞米與蜂兵。



騎士(劍士)的新技能3 攻擊弱點

系列： 習得必要Job Lv：30
對象： SP消耗：

技能說明：等級5以上用狂擊時，有一定機率讓對方昏迷，昏迷機率因狂擊等級越高而越高。

習得方法 持火箭×10、銀箭×10、香蕉汁×1、觸鬚×30、蜂膠×5前往普隆德拉城騎士團(主城左上方)內找雷文學習。

使用心得 學習此技能後，還必須搭配Lv5以上的狂擊技能，雖可增加使用狂擊技能時讓對方昏迷的機率，若狂擊技能全滿時更可增加至25%～30%的昏迷機率。其最大優點是此項新技能是被動技，不須特別耗費SP，不過就整體效果來看，攻擊弱點所呈現出來的效果與使用其他技能相比，並不特別具有顯著效果。

材料取得 材料中的火箭與銀箭都可直接在一般商店中買到，觸鬚則可前往海洞或沉沒船打海葵來獲得，由於海葵出現的集中度高，因此要快速獲得也較為容易。在改版前蜂膠可是MVP級怪物蜂后才會掉落，改版後就連一般蜂兵也會掉落，所以可別再以為蜂膠是個高價物品了。蜂兵較多的地圖就是在於Gf01和Pt04地圖，建議可以到Gf01地圖打，或許也有機會能遇到蛙王喔！

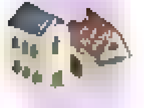




改版對刺客(盜賊)的影響

這次的改版對刺客(盜賊)來說是好是壞見仁見智，有人說怪物的LUK會影響到爆擊率，是個大壞處！因為當刺客去除了全爆這個優勢之外，剩下的還有什麼呢？像殘影，敏騎一樣能做得到，且還有自動回血的功能，並不差那幾影+Flee 30的影響，攻速快，敏騎做個雙手劍加速一樣能達到刺客的高攻速，所以才有大量玩家批評這次削弱了刺客的能力。

不過這是針對拳刃刺客來說，對於STR高的雙刀刺客來說，裝備一級武器時DEX×100%；二級武器DEX×120%；三級武器DEX×140%，四級武器DEX×160%，以最常用的二刀長柄短劍來看是屬於一級武器，所以在DEX 20加成上多加了40%，這對於雙刀刺客的最大缺點：命中率、攻速慢以及攻擊數字不穩定的情況將會改善許多，目前多人會愛一級武器而非三級武器的原因，除了洞數外，就是在於精煉，以前的神之金屬取得不易，所以才會造成人人都專精在精煉一級武器，現在的神之金屬原石掉落率和會掉落的怪物都大增，取得已比較之前簡便，露天商店的價格也可以很輕鬆的購得，這對於以力量為主的雙刀刺客來說，攻擊力將會大幅的增加，再配合上屬性武器，一回合打破千將是輕而易舉的事情。此外還有增加攻速的藥水面市，為人詬病的問題也改善許多，刺客依然是物理攻擊最強的職業。但是對於高防禦和高迴避率的怪物(如裘卡)來說，還是得換回拳刃來使用才能快速殲敵，所以身上帶好幾把刀是很正常的事情，對於不同的敵人予以更換不同的武器來應對。



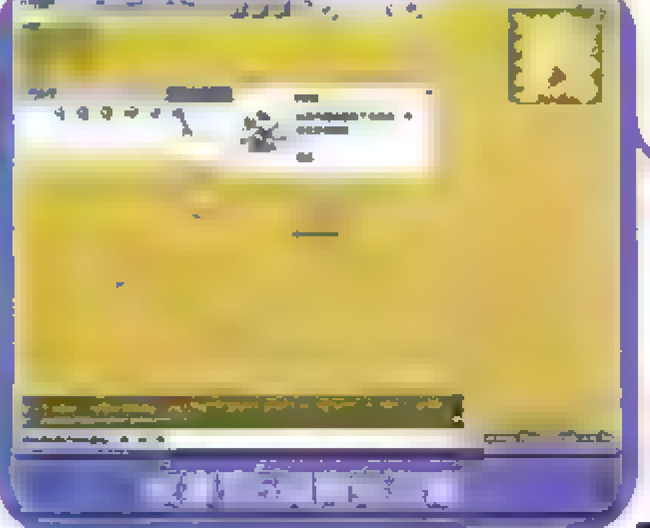
刺客(盜賊)的新技能 撿石頭

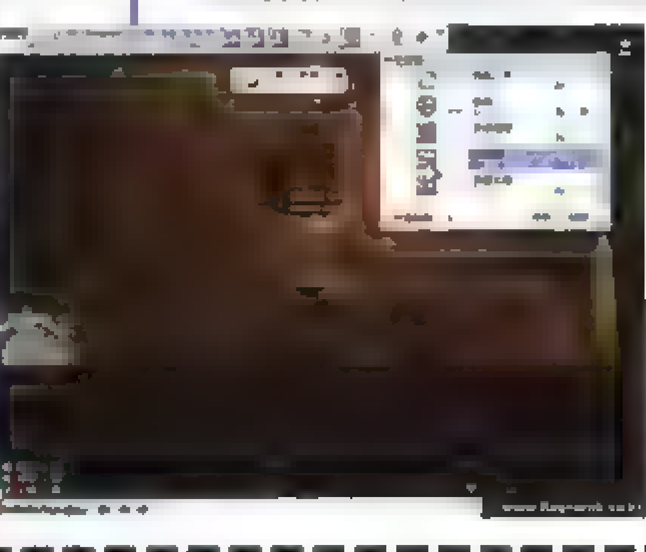


技能說明：從地面上檢起石頭，負重超過50%就無法使用。

習得方法：熊掌×1+利勒空結晶×1+青蛙蛋×5，到盜賊工會(金字塔地下一樓)找NPC葛克斯庫學得。

這只是投擲石頭的前置作業，無所謂實不實用的問題。





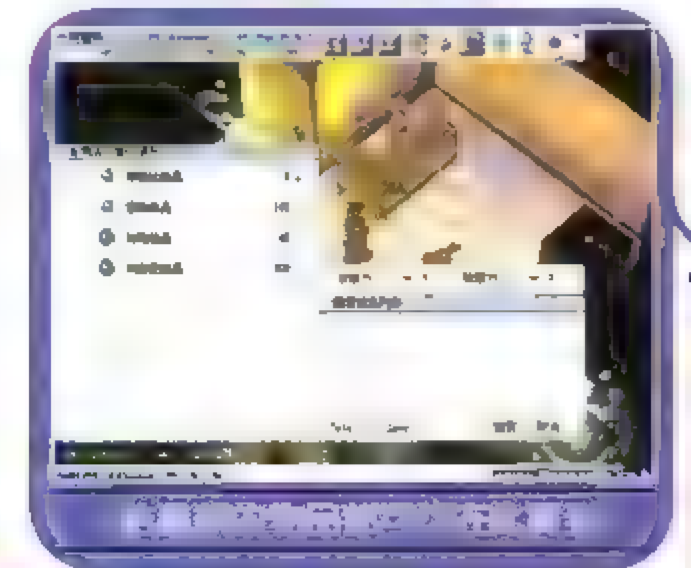
材料取得：熊掌的取得只要去打大腳熊或是北極熊即可取得，可到Mr 03、Py 09及Xmas 01等地圖狩獵取得。利勒空結晶最方便的取得方式則是去吉芬城中的左下角8點鐘方向屋內找NPC商人以500z的代價購得，或是到Gf 08地圖打犬妖(順便打卡片)取得，或者是其他會掉利勒空結晶的怪物。青蛙蛋則可到海周二樓打達拉蛙取得，在那邊就算不用打也可以撿到一堆。

刺客(盜賊)的新技能 投擲石頭



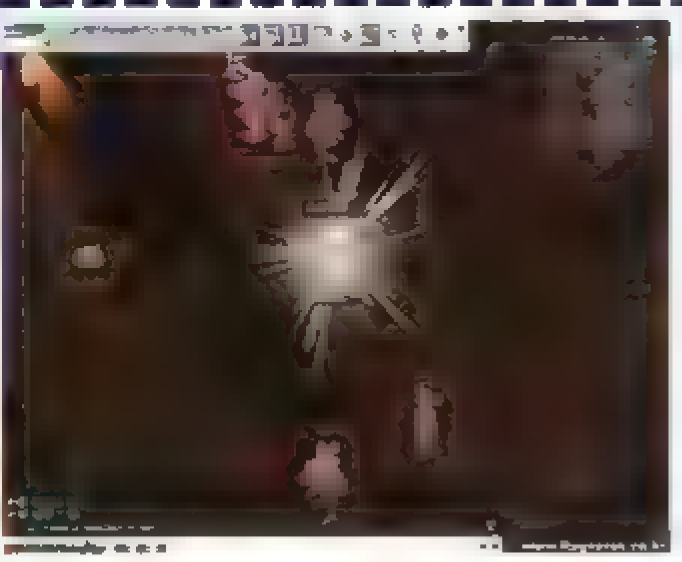
技能說明：投擲石頭，無視防禦力給予敵人30的傷害，距離七格，使用時會消耗掉一顆石頭，有一定的機率可讓敵人變成昏迷狀態。

習得方法：加勒結晶×2 + 雪勒結晶×2，到盜賊工會找NPC葛克斯庫學得。



材料取得：加勒結晶在世界地圖各處隨手可得(氾濫程度當然比不上傑勒比結晶)，很多怪物都會掉，若說能不打怪就取得的話，也可至吉芬城中左下角8點鐘方向屋內找NPC商人以40z購得。會掉雪勒結晶的怪物比起加勒結晶來說就少了點，主要是艾斯蜘蛛最常掉落，可到Mr 10地圖或吉芬城中的地下二樓狩獵。或到Gf 02和Gf 11地圖打哥布林取得，也可到吉芬城左下方同樣找NPC商人以160z購得。





：投擲石頭是刺客技能中，除了無影之牙外唯二可以遠距離攻擊的技能，不過固定30的傷害力對於波利都無法一擊必殺，更別說是其他弱小怪物了。而對於可讓敵人昏迷這一點，成功機率可說是非常的低，且需要唸咒的時間，面對強力主動怪時，哪還有時間去唸咒，且效果是幾乎等於零，基本上到目前為止(以後也可能是)是廢技一招。

刺客(盜賊)的新技能3



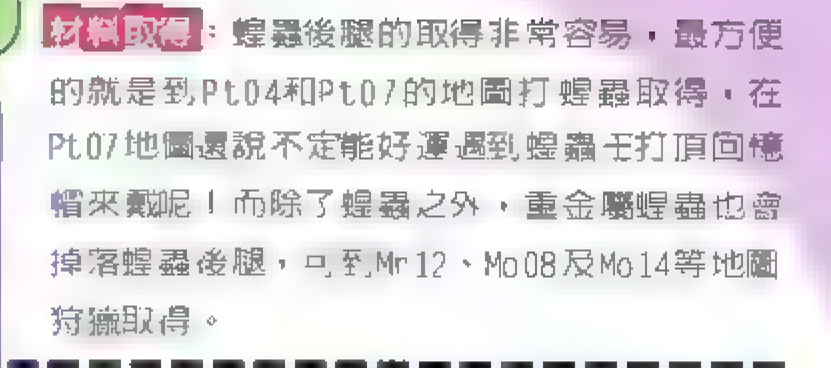
後退迴避



系列：輔助　習得必要Job Lv：35
對象：　SP消耗：7

技能說明 向後方瞬間如滑動般的後退五格，當敵人攻擊時，可以安全的迴避。

習得方法 蝗蟲後腿×20，到盜賊工會找NPC爾克斯庫學習。



材料取得：蝗蟲後腿的取得非常容易，最方便的就是到Pt04和Pt07的地圖打蝗蟲取得，在Pt07地圖還說不定能好運遇到蝗蟲王打頂回憶帽來戴呢！而除了蝗蟲之外，重金屬蝗蟲也會掉落蝗蟲後腿，可至Mr12、Mo08及Mo14等地圖狩獵取得。

後退迴避使用時是瞬間向後滑動，如果用作平常移動的話，包準SP一下就被吸耗光，最大的用途還是用於戰鬥時。刺客是適合一對一單挑的職業，最怕的就是在單挑時有另外的敵人加入圍毆，數量一多的話會讓刺客的迴避率打上折扣，所以當單挑時瞧見前方有敵人準備接近時，就可以使用後退迴避來拉開畫面，讓原本要過來的敵人因為沒有目標而轉向他方，而原本打到一半的敵人會自己靠近過來照打不用擔心。不過萬一背後也有敵人正在找尋目標時，這麼一滑剛好會進入他的視界範圍內，還是免不了遭受被圍的命運，結論就是遇到怪多不支持，還是飛吧。

※滑動的方向是看之前所行走的路徑，而不是目前面對方向的後方

刺客(盜賊)的新技能4



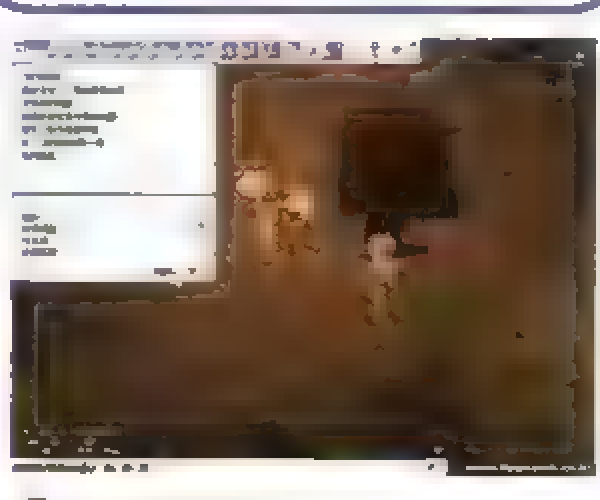
噴砂

系列：攻擊　習得必要Job Lv：25
對象：敵人　SP消耗：9

技能說明 對敵人噴灑沙子，屬於地屬性攻擊，攻擊力為力125%，有一定的機率讓敵人呈現黑暗狀態。

習得方法 帶黃晶沙的一角，5(雖然表面上是寫黃玉碎片，但是實際上的是要黃晶沙的一角)，到盜賊工會找NPC爾克斯庫，然後再按照指示帶蚯蚓皮×1+ 蜘蛛絲×1+ 仙人掌刺×1到斐揚找NPC皮革袋子販賣商雷雷轉尼(座標位置在(29，121)，就位於城內左方往武器防具的轉角左方屋簷下，可以邊走邊打/where來探索位置)換拿神奇的袋子，最後回盜賊工會找NPC爾克斯庫即可習得。

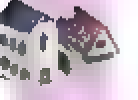




來學噴砂囉！

材料取得 噴砂技能是刺客(盜賊)新技能裡頭最難習得的，問題點就在於要蒐集5個黃晶沙的一角，它需要從蠍子身上才能取得，只是掉寶率稍低了點，好一點打個幾隻就有，衰一點就打個100隻還不見有一個，一切都是運氣(蒐集完成時身上共計有蠍子尾巴358個)。加上現在人多蠍少，取得勢必得花費一點功夫，不然也可直接向玩家收購，只是價錢上可能落差極大。而蚯蚓皮、蜘蛛絲及仙人掌刺的取得非常容易，可分別去打蚯蚓、艾斯蜘蛛及摩卡(仙人掌)取得。

噴砂也是繼施毒外，另一個近距離攻擊，帶有地屬性攻擊的噴砂，對於風屬性的敵人有強力的功效，像是蝙蝠弓箭手、獅鷲獸這些新怪都是屬於風屬性的，且所附加的黑暗效果也等於間接提高刺客的迴避率及命中率，所耗費的SP也不高，是個如同施毒般實用的新技能。只是……使用的頻率還是不若其他職業的技能，就算學到了以後也不會常常去使用，這次的新技能整體來說還是對於刺客沒有很大的幫助，倒是音速投擲的強化，消耗SP也更高，讓刺客的瞬間破壞力大增許多。



改版對獵人(弓箭手)的影響

此次的改版讓許多角色都有非常明顯的強勢，對於獵人影響較大的有：一.定位陷阱的距離，改版前的定位陷阱可以在任意的距離之下使用，而改版後的只能在三格距離以上使用（以自己為中心點計算），這對於獵人有著極大的影響，假如說你已經把A怪定位了正攻擊到一半，突然你身旁生出一隻怪，此時只好放棄攻擊往三格外再放一個陷阱，一個獵人能帶多少陷阱去打怪呢？二.定位陷阱的時間，陷阱的時間長短會隨怪物的AGI而減少，也就是說AGI越高時間越短，如果以浪人來說，約等於四秒。三.閃電衝擊的威力，此點可說改版後唯一的優點吧！閃電衝擊的威力可經由使用的武器來增加攻擊力，簡單來說，弓上直接對怪物屬性種族相剋的卡片，在使用閃電衝擊的同時就可以有加成的效果，與使用箭矢無關。其實對於獵人來說，改版後變成比較適合團練，而不像以往可單獨打怪，在AGI獵人來說定位陷阱的影響不大，因為本來就不是倚靠定位陷阱來打怪，但是對於純DEX或是JK獵人就比較吃力了，會因為定位陷阱可以伸展的距離和時間在攻擊上有莫大的技巧，甚至不能自己練，如果有其他角色搭配(AGI刺客、騎士、詩人舞孃等等)，在練功上會比較事半功倍，所以經過這次的改版後，較多數玩家會轉為AGI>DEX>INT（JK）這類型分配的獵人，因為定位陷阱對目前來說，在打怪上並沒有用處(等低怪不在此範圍)。

獵人(弓箭手)的新技能



箭製作



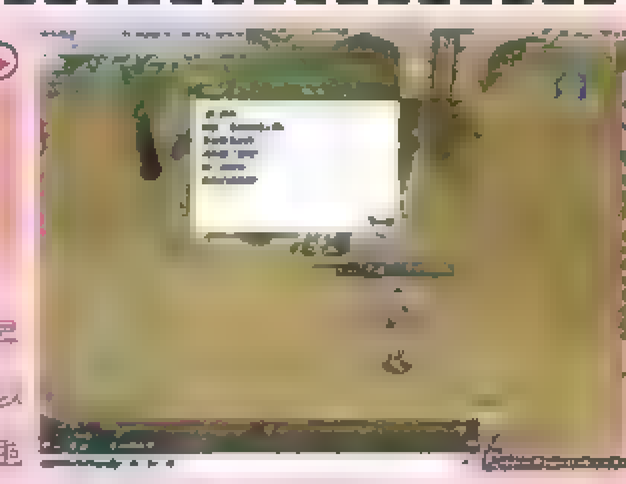
系列	補助	習得必要Job Lv	35
對象	物品	SP消耗	10

技能說明：把持有物品換成箭矢，所換取的物品，因物品種類和量的不同，所換取的結果而有不同。

習得方法：枯木汁×20+紅色藥水×1+瑪哪樹枝×13+鱗片梗×41+香菇芽孢×7，至夢羅克中間的卡普拉左下方處找NPC爵納利習得。



材料取得：枯木汁和瑪哪樹枝可由長老樹精(世界地圖Py08或Pt10)打到，紅色藥水NPC就有賣了，鱗片梗則是打森靈（世界地圖Py11）取得，香菇芽孢可在由吉芬地下1F打香菇取得。



使用心得：改版後由於屬性箭矢的關係，提昇了獵人攻擊力，也增補了獵人沒有屬性可以使用的缺點，獵人的力量有限，所以不會一趟攜帶過多的箭矢在身上，會造成負重讓HP、SP無法回復，但是若可以藉由物品的轉換而取得一定數量的箭矢，即可減少因箭矢的不足而回城補貨的困擾，在需要特殊道具方能進入的地圖上特別好用消（如時鐘塔地上四樓和地下四樓等等），所以玩家如果有不是很貴重的物品，不妨帶在身上以備不時之需。

獵人(弓箭手)的新技能



衝鋒箭

系列	攻擊	習得必要Job Lv	35
對象	敵人	SP消耗	15

技能說明：拉弓時間較久，但能發射較強的箭矢，當對方中箭時會後退四格，攻擊力約為DMG×150%。

習得方法：十字弓×1+觸手×10+鳥嘴×10+猴子尾巴×3+綠寶石×2+香蕉汁×36，在斐揚8點鐘方向NPC處處學習，學習後十字弓並不會消失。



材料取得：十字弓在斐揚武器店就能購得，觸手可在海洞1打F海葵，鳥嘴在主城下方沙漠地圖打大嘴鳥取得。猴子尾巴、香蕉汁可以從咆哮猴（世界地圖Pt03）身上打到，綠寶石可向夢羅克的NPC寶石商人(南方卡普拉小姐下方)購得。

使用心得：簡單的說，此技能在怪物從腳邊附近生出時，可把怪物推到4格以外的距離，較骨動陷阱不同的是，能給予敵人DMG×150%的傷害，怪物也不會被陷阱所困住。但是因為拉弓所花的時間較長，也就是說怪物會先攻擊到你，如果不是純AGI的獵人可以說一定會被命中^^，既然是這樣的話並沒有太大的意義，所以在遇到不能打倒的怪物時，還是先跑吧！除非你有裝死技能~~



箭製作材料表

原　料	成　品
傑勒比結晶	箭矢×4
空瓶	鐵箭矢×2
獸角頭飾	銀箭矢×1000
木製鎧甲	箭矢×700、鐵箭矢×500
S1木製鎧甲	箭矢×1000、鐵箭矢×700
秘銀之衣	銀箭矢×700
S1秘銀之衣	銀箭矢×1000、無形箭矢×10
腳鍊	鐵箭矢×700、鋼鐵箭矢×50
黑狐頸鍊	風靈箭矢×50、鋼鐵箭矢×100、銳利箭矢×10
劍士頭盔	水靈箭矢×200、鋼鐵箭矢×200
舞會面具	鋼鐵箭矢×200、寧靜箭矢×40
聖人面具	銳利箭矢×200、鋼鐵箭矢×300
鋼鐵面具	鋼鐵箭矢×200、昏迷箭矢×40
華麗金屬	無形箭矢×600、寧靜箭矢×600、神之金屬箭矢×600
黃色魔力礦石	地靈箭矢×10、睡眠箭矢×1
紅色魔力礦石	鐵鏽箭矢×10、毒箭矢×1、詛咒箭矢×1
藍色魔力礦石	水靈箭矢×10、冰凍箭矢×1
詛咒紅寶石	詛咒箭矢×50、睡眠箭矢×10
受損的鑽石	銳利箭矢×50
神之金屬原石	神之金屬箭矢×50
鋁原石	鋼鐵箭矢×200、昏迷箭矢×5
樹根	箭矢×7
蠍子尾巴	鐵鏽箭矢×3
加勒結晶	鐵箭矢×12
雪勒結晶	鋼鐵箭矢×8
利勒空結晶	銀箭矢×50
蝙蝠牙	影子箭矢×1
狼指甲	鐵箭矢×15
獸人犬齒	鐵箭矢×30、鋼鐵箭矢×5、地靈箭矢×1
惡魔角	影子箭矢×20 光芒箭矢×10、昏迷箭矢×5
毒牙	毒箭矢×1
蜂針	鐵鏽箭矢×1
硬角	鐵箭矢×35
仙人掌刺	箭矢×50
鰓刺	鐵箭矢×80、水靈箭矢×5
亡者指甲	鐵鏽箭矢×1、影子箭矢×1
亡者牙齒	影子箭矢×5
腐爛鱗片	毒箭矢×1
獸人英雄之證	神之金屬箭矢×1、昏迷箭矢×5
黃金	光芒箭矢×50、神之金屬箭矢×50
神之金屬	神之金屬箭矢×250
鋁	鋼鐵箭矢×1000、昏迷箭矢×50
火靈礦石	火箭矢×200
水靈礦石	水靈箭矢×50
風靈礦石	風靈箭矢×50

原　料	成　品
地靈礦石	地靈箭矢×50
火靈原石	火箭矢×600、寧靜箭矢×5
水靈原石	水靈箭矢×150、冰凍箭矢×5
風靈原石	風靈箭矢×150、睡眠箭矢×5
土靈原石	地靈箭矢×150、光芒箭矢×5
鐵礦石	鐵箭矢×50
鐵	鐵箭矢×100
鋼鐵	鋼鐵箭矢×100
星星的粉末	光芒箭矢×10
星星的角	光芒箭矢×30
煤礦	影子箭矢×8
強化武器金屬-級數一	鐵箭矢×50
強化武器金屬-級數二	鐵箭矢×200、銀箭矢×40
鼠指甲	鐵箭矢×50、地靈箭矢×2
瑪娜樹枝	箭矢×40
土人之角	鐵箭矢×40、影子箭矢×2
刺蝟尖刺	箭矢×70、地靈箭矢×1
螳螂臂	銳利箭矢×1
魔牙	神之金屬箭矢×1、鐵箭矢×50
小惡魔角	詛咒箭矢×2、鐵箭矢×50
手提燈	鐵箭矢×80
獸人指甲	鋼鐵箭矢×10
茲諾克之牙	鐵鏽箭矢×5
人魚之牙	鋼鐵箭矢×20、水靈箭矢×10
銳利錐子	銳利箭矢×2、銀箭矢×40
鞭繩	鐵箭矢×100、鋼鐵箭矢×50
天地樹枝	箭矢×20
智慧樹枝	箭矢×20
世界樹枝	箭矢×20
指針	睡眠箭矢×5、箭矢×100
手銬	鋼鐵箭矢×50
獸人之牙	鋼鐵箭矢×30、鐵鏽箭矢×5
鋼硬之角	昏迷箭矢×2
鐵蠍尾巴	鋼鐵箭矢×250、毒箭矢×1
小樹枝	寧靜箭矢×1000
傲慢之像	影子箭矢×1000
惡夢之石	詛咒箭矢×1000
盲人之證	光芒箭矢×200
老舊劍柄	神之金屬箭矢×1000
斷柄之刀	銳利箭矢×600、影子箭矢×200
血染之刀	銳利箭矢×600、詛咒箭矢×200
魔王之悲	昏迷箭矢×800、寧靜箭矢×400、睡眠箭矢×800
鐘塔之鑰	神之金屬箭矢×50
鐘塔鑰匙	影子箭矢×100
火柴	火箭矢×1000
卡滿之牙	水靈箭矢×100
神秘箱子	銳利箭矢×50、睡眠箭矢×50
枯樹枝	寧靜箭矢×40
返魂符	詛咒箭矢×40

改版對巫師(法師)的影響

總體來說，巫師被改的技能雖不是很多，但是針對招式改，火牆被改得亂七八糟，本來是火系法師最強而有力的壓箱寶，如今卻[illegible]怎麼說呢？第一，不能放在腳下，這可是秒殺MVP的最佳利器；第二，只能在第三格才能放出，以自己為中心點；第三，火牆最多同時只能有三道，以前只要SP夠，就讓你放到過癮；第四，暗壁只能一道，以前可以同時多道；第五，暴風雪雖然不算火牆，但是卻無法秒怪。相信這些改變已經讓習慣秒怪的法師玩家頭痛了吧，也只能多花點時間去習慣囉=.=+^

在武器方面沒有太大的改變，畢竟巫師不是肉搏的角色，雖然之後會有INT較高的附屬武器，如INT+5、INT+6等等的權杖，但是卻是雙手的。也許對於AGI巫師影響不是很大，可是對於DEX巫師來說，會因為迴避率相對較低，使得較易被怪擊中，巫師本身的HP就不多了，以[illegible]，也不過19xx上下，相信沒有人會去點巫師的VIT吧，如果再少一個盾牌的話，可能秒怪的就不是你，而是被怪秒了=.=+，所以在武器方面，也沒有太多的選擇，巫師還是INT為最



能量外套





技能說明 用精神上的能量圍繞在身體，可降低敵人給予的傷害力。SP量越多，受到的傷害越少，每次受到攻擊時，會消耗掉很多SP。

習得方法 1克拉鑽石×1+堅硬外皮×1+堅硬外殼×5+玻璃珠×3，到吉芬塔左上方魔法學校內，找左邊的NPC大魔導士伏哩加特哩斯學習即可。



材料取得 1克拉鑽石可由黑狐身上取得，或是直接向夢羅克的寶石商人以10000z購買。堅硬外皮可由蜘蛛、紅蝙蝠身上取得，堅硬外殼可以經由蝙蝠等等的低等怪物獲取。玻璃珠就比較麻煩點，要到古城穿過許多地圖，到達古城下水道把討人厭的藍鼠解決就可以有機會獲得，或是蛙王也會掉落，算是不花錢的方式。其實在主城的左下方就有個NPC以每個1500z的價格在販賣，可別被街上的露店給矇騙了。

[illegible] 雖然在身上可以有5分鐘的持續性效果，以減少怪物的物理攻擊，但是卻非常的耗SP，而且是以目前所剩SP多寡來定，每受擊一次SP會依比例來減少。說實在的，SP是巫師的動力，不管是在攻擊怪物或是自我防禦、回復上都與SP有直接的關聯，而且巫師不是要被打的職業，都會避免與怪物有"直接的親密性接觸"。除非是偶發事件，如剛生出來在腳邊的怪物而自己正好在施法等等，即使AGI再高，也不會選擇一次跟多數怪物硬碰，所以此技能對於獨行俠的巫師來說根本沒有反覆過來，如果有一牧師在旁邊配合技能「天使之賜福」和「聖母之頌歌」的話，此技能確實是不錯用的。但是如果你等級、裝備不夠的話，建議還是一步一腳印，一隻一隻殺比較實在唷！



角色剩餘SP	1～20%	21～40%	61～80%	81～100%
每次SP消耗	1	1.5%	2.5%	3%
傷害抵消	6%	12%	24%	30%



改版對牧師(服事)的影響

這次的改版，在牧師界引發了一場軒然大波，為什麼呢？這個可以分成兩部分來說。首先，對全體牧師影響較大的是「飛機服務」，也就是指定傳送陣！因為改版後的卡普拉姊姊也學會了傳送術，依照城市的遠近訂有不同的價格，但差不多在1000～2000z左右，相信大部分手頭有點錢的玩家，都會直接找卡普拉姊姊傳送，可想而知，牧師機長們恐怕得面臨相當大的競爭，甚至是失業了吧，嗚嗚……我不想當失業一員啊……Q_Q

再來，非INT的牧師們，建議你先去抽一張面紙放在身邊，以免接下的內容太令人傷心……新增加的「神聖之光」技能，是一個完全針對INT牧師而生的技能，因為跟巫師的法術一樣，都是靠著INT來決定施法的威力強弱。另外，衝擊比較大的是「驅邪之環」，從之前的施法對象是團隊所有成員，改成只能單獨對一人使用，這…這…會不會太殘忍了，另外還有聖水的時間也變長了，這些個技能變弱，會不會有人因此而不願意跟牧師組隊呢？雖然另外還有一個技能「神威祈福」變強，但是這個技能根本不常用，快還我以前的驅邪之環>_<還在念念不忘……。

總之呢，爆服恐怕是這次改版衝擊最大的人了，而INT牧師沒有破百以上的高INT，使用聖光也沒有什麼意義，但是，身為神聖的神職者－牧師的我們，仍然會在驅邪變弱、聖水變長、飛機停飛的情況下，為所有組隊的成員們奉獻我們的能力，絕對奮戰到最後一秒鐘、最後一滴血的！請組我們吧～～

牧師(服事)的新技能



神聖之光

系列	人型	習得必要JobLv	30
對象	單體	SP消耗	15

技能說明：用神聖的光攻擊敵人，詠唱時間是1.5秒，威力是Matk×1.25。

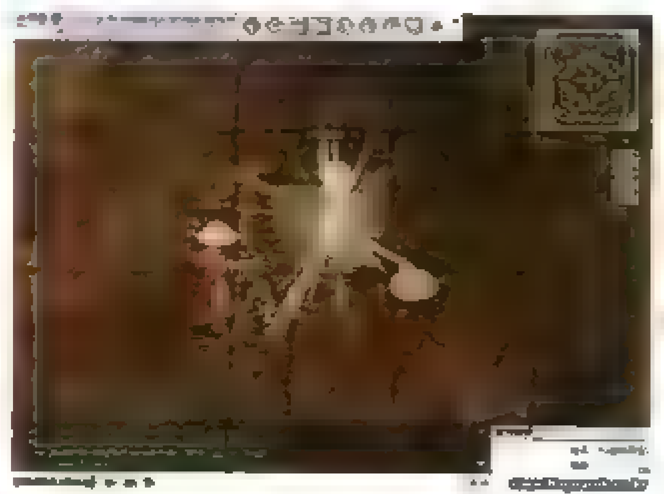
習得方法：幸運珠鍊(無洞)×1+白寶石×1+水靈礦石×1，到普隆德拉城右上方的大教堂，找服事轉職入口的NPC主任服事克利福特習得。



用神聖之光打不死系的怪比較好用喔～

材料取得 神聖之光的材料跟其他技能的比起來，真的是……非常麻煩= =，又貴又難打，所以相同的，聖光技能也相當實用喔！幸運珠鍊的取得方式有兩種，一種是打夢魘，夢魘在吉芬迷宮3F和克雷斯特漢姆古城地下一樓都有，不過與其等怪物掉珠鍊，還不如直接向普隆德拉教堂走到底的修女小姐購買，定價是15000z，商人的低買還能有76折的優惠喔！白寶石的取得也不容易，只能藉打怪取得，比較會掉白寶石的怪有兩種，艾爾貝塔城外冰原上的雪熊，和Pt02、普隆德拉迷宮3F裡的瘋兔王。如果和別的玩家購買白寶石，各伺服器目前的價格差不多大約都在30000z左右。水靈礦石算是最容易取得的一項材料，幾乎海洞伊斯魯得島迷宮1、2樓的小怪都會掉落，像是螃蟹、水母、庫克雷等。在主城周圍Mr02和Mr11這兩個地圖"趴趴走"的蝸牛也會掉喔！



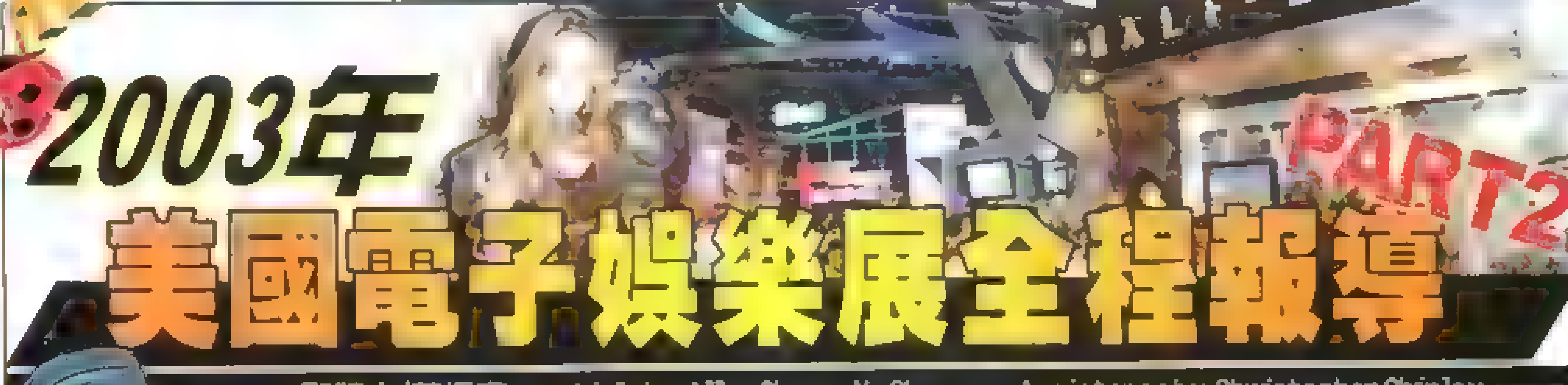


使用心得 神聖之光對於牧師來說，應該是一則以喜、一則以憂，這話怎麼說呢？因為聖光的威力來自Matk，也就是魔法攻擊力，所以只有高INT的牧師才能將聖光的威力發揮出來。因此，如果你身為爆服的話，聖光就是個百分之百的廢技了><。BUT！如果幸運的你是個INT牧師，那就請高舉雙手接受這個天賜的禮物吧！由於聖光是聖屬性，對不死系有125～175%的攻擊加成，對毒屬性有25%的攻擊加成，對惡魔系也有部分加成攻擊，所以不管打任何屬性的怪都是很OK的喔！以INT123的牧師來說(INT123是一般情況下可以達到的最大目標，而且可以將聖光威力發揮得非常迷人^^)，打幽靈劍士一下是900多，打幽靈弓箭手一下是1200……哇～真是太驚人了！INT牧師終於出頭天了，自己一個人也可以練功愉快，也不用再被人說是個只會吸的地板魔人了，哈哈哈^o^！對了，聖光有一個小小小的小缺點，就是它需要"吟唱時間"@@，為了彌補這個不足，建議牧師們要補上一點DEX的點數，至少讓DEX到30以上，以縮短吟唱魔法的時間。打怪的時候，對怪猛按快捷鍵不要停，就不會被怪打到而中止吟唱了。嘿嘿～這麼棒的新技能，雖然來來去去就只有那麼一級，但不用耗費到技能點，實在是非常好用喔(持續興奮中……)！再配上一個劍魚夾，喔～比10級的治癒術還要好用一萬倍啦！只希望……下次改版不要被改爛就好呢～^^

遊戲仙人研究室

熱門遊戲現象大家瞧





2003年「美國電子娛樂展全程報導」PART2

聖騎士/莊振宇 articleby:AllenCheng-YuChuang Assistanceby:ChristopherChinloy

關於美國E3展，相信所有的國民們都非常的熟悉。雖然各位國民們可能和小尼沒有機會親身到現場朝聖，不過透過我們特派在美國的聖騎士Allen所傳送回來的報導，相信也能和世界同步的感受到今年遊戲界的種種新設計及佈局。由於雜誌的篇幅實在有限，而小尼又難以割捨這些珍貴的E3資料，因此繼上一期介紹了10款在E3會場上受矚目的網路遊戲之後，本期我們將再追加其他三款網路遊戲的介紹，以及Allen在現場參觀後，認為最受玩家期待的15款單機遊戲的介紹。



前言

上一期筆者在雜誌上的E3特別報導因為空間的不足，沒有辦法將會場上面看到所有的網路遊戲都刊登在雜誌上，這一期筆者將為讀者們另外介紹三套比較值得讀者期待的網路產品。不過，這期的報導重點是單機產品。這一次在會場上面筆者看到了許多有趣的單機遊戲，但是限於篇幅的限制，筆者沒有辦法仔細的一套一套位讀者們介紹。因此，在展覽結束之後，筆者特別從看到的數百套遊戲之中選出了筆者認為最精采的15套產品，仔細的為讀者們介紹。這15套的遊戲產品，當然都是非常棒的作品，不過筆者將以在現場看到的反應自己主觀的決定遊戲的期待度，從期待度第15名開始，逐一介紹這些非常好的作品。排名純屬個人觀感及利於讀者們閱讀，並非排名較後的遊戲就一定不如排名較前的遊戲喔！當然，除了這一次筆者介紹的15套產品之外，會場上面當然還有其它許多值得玩家們期待的遊戲。如果之後雜誌還有篇幅的話，筆者將會為玩家們介紹更多精采的遊戲。



……以大螢幕展示他們的遊戲



2003 [illegible] PART2

Horizons



- 製作公司 Artifact Entertainment
- 發行公司 Atari/Infogrames
- 遊戲網站 www.Istaria.com



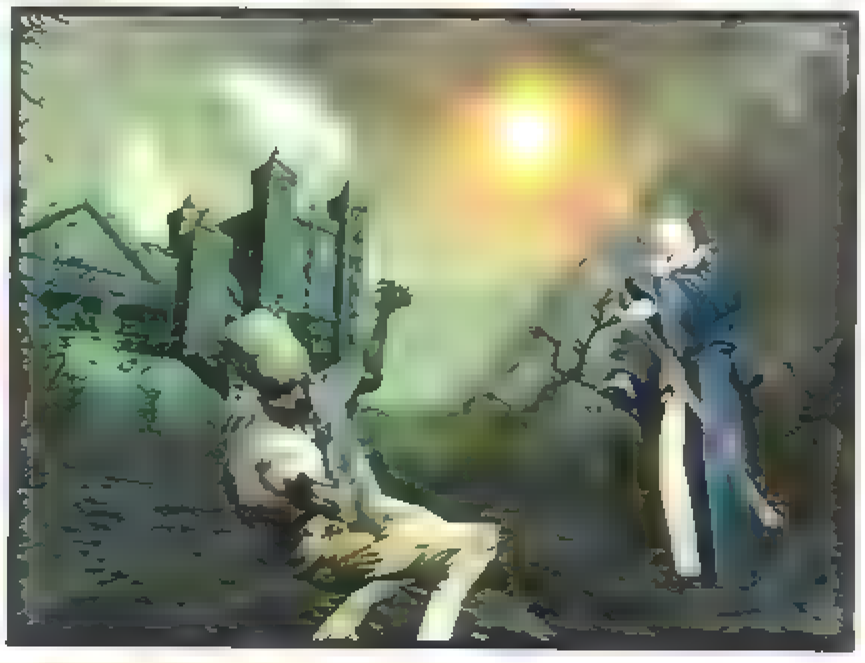
喜愛無盡的任務的玩家，如果等不及第二代推出的話，這一套由Artifact Entertainment所設計的產品，是一套足以媲美無盡的任務的網路遊戲，絕對值得你先試試看。事實上，這一次在E3會場上面無論是玩家或者是其他遊戲界的媒體，都在瘋狂的討論這一套遊戲。Horizons是一套以魔幻世界為背景的網路遊戲，在遊戲中玩家可以扮演9種不同的種族，本遊戲最大的特點就是龍族將會是玩家可以選擇的角色之一。選擇扮演龍族的玩家，在遊戲的一開始將會操作一隻小龍，隨著玩家經驗的增加，玩家操作的龍也會跟著長大，到後來還能夠取得飛行以及噴火的能力。

Horizons的角色系統事實上是該套遊戲最大的特點，玩家除了可以自由的設定人物的各種屬性之外，連身上的衣服都可以自由設定。在Horizons裡，人物的衣物都是即時由引擎所繪製，因此在人物屬性的設定上給予玩家更大的自由度。除了身高、三圍都能夠自由設定之外，連頭髮以及臉型都能夠由玩家自由調整。

在Horizons的遊戲裡面將會有各種協助玩家成立組織的工具。這些功能裡面最有趣的一項就是建立城鎮的功能。當玩家成立了一個工會之後，在遊戲中就能夠選擇一塊土地，成為該公會成員共有的財產。每一個工會裡面的成員在這塊土地上面都能夠各自建造各式各樣的建築物，這一項功能大大的增加了遊戲裡面工會組織的重要性，因為隨著每一個工會成立宗旨的不同，工會可以各自在土地上面建造城邦、商市、基地或者是城堡。當然，有了建造城鎮的功能，就有攻城的設定，在Horizons裡面，玩家的工會也能夠侵略其他工會的城鎮，遭到攻擊的工會當然也能夠保護自己的城鎮。不過，由於不是每一個工會成員隨時都在線上，因此一個工會若要侵略其他的城鎮，必須預先下戰帖，這樣一來兩邊的成員才能夠有充足的時間來準備。

從人類、矮人、精靈、惡魔、一直到龍族，從熱帶雨林、草原、沙漠、一直到冰天雪地的極地，Horizons的世界是一個千奇百怪的世界，無論玩家對於網路遊戲有什麼樣的需求，Horizon幾乎都能夠滿足玩家。據在場設計人員表示，Horizons設計小組的目標，是將所有市面上網路遊戲的優點都加以收入到Horizons裡面。這次在會場上面看到的產品，果然證明設計小組並不只是空說白話而已。





工會戰爭

暫譯(Guild Wars)

- 製作公司 Triforge
- 發行公司 NC Soft
- 遊戲網站 www.guildwars.com

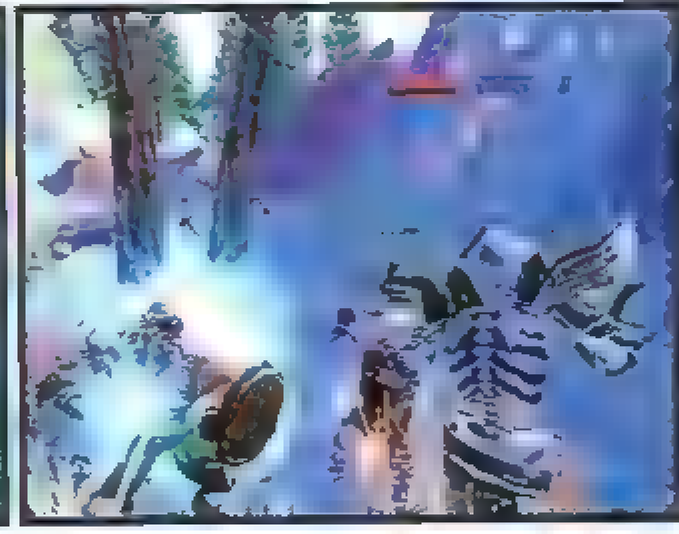
在遊戲界中有名的設計小組裡面，Blizzard Entertainment絕對可算是數一數二的了。該公司的三個創辦人於二年前離開了該公司，當時造成了遊戲業界的一片喧嘩。三人離開之後創立了Triforge設計小組，便馬上開始著手設計一套極為機密的產品。Triforge後來與韓國廠商NCSoft合併，因而該公司的產品全數都將由NCSoft發售。這次在會場上面展出的「工會戰爭」就是Blizzard三位創辦者多年來設計的心血結晶。工會戰爭看起來給筆者的感覺是一套融合了魔獸爭霸以及暗黑破壞神的網路遊戲。基本上，遊戲的內容與暗黑相似，玩家在遊戲中的主要目的就是殺怪物以及收集物品。雖然聽起來好像沒有什麼特別，但是事實上工會戰爭最大的特色是該遊戲對於細節方面的注意。

一般的網路遊戲玩家，只要在遊戲的世界裡面花上很多時間練功就能夠不斷升級，玩到後來，遊戲會變得越來越無聊。對於這一點，工會戰爭的方針是將遊戲的重點放在角色技巧的鍛鍊上。在工會戰爭裡面，雖然升級也是目的之一，但是隨著玩家等級升高，升級所帶來的好處將會變得越來越少。到遊戲的後期，能夠增加角色各方面能力的，只有角色所擁有的技巧。在工會戰爭裡面，有著上百種不同的技巧可以學習及鍛鍊。如果玩家擁有相當高的戰鬥相關技巧，如射箭、劍術等等，就算遇到了比自己等級高的對手，在戰鬥時也可能會占盡上風。當然，玩家若在遊戲裡面與其他擁有不同技巧的玩家結盟，再攜手戰鬥將更能夠取得優勢。

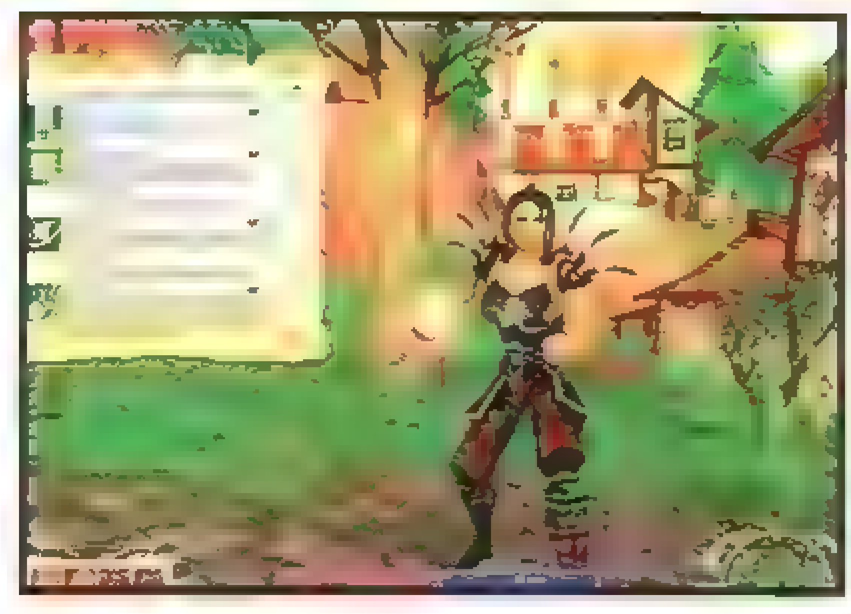
工會戰爭另外一個特點，就是它並不像其他的網路遊戲一樣，是以一個大型的世界作為背景。遊戲的世界一共分為兩部分。第一部分是如城鎮以及基地等等的公共地區，也就是所有玩家共同存在的地方。在這裡面玩家可以與其他的人物交談、買賣物品以及取得遊戲相關的各類資訊。如果玩家想要進行任務、尋找寶藏或者是砍殺怪物時，就得要進入任務地區。工會戰爭的任務地區是一個非公共的地方，當玩家進入這一個地區時，就好像進入了一個異次元空間一樣。在這世界裡面發生的事件將不會對整個遊戲世界產生任何的影響。也就是說，如果玩家與一隊人馬進入了一個地下城任務，當另外一隊人馬進入同一個地區時，就好像進入了平行宇宙一樣，兩對人馬都可以各自進行同一個任務而不會互相產生影響。這種設計有一個很大的好處，就是可以讓遊戲裡面每一個玩家都能夠有進行各類任務的機會，而不會有其他網路遊戲時常發生任務遭同一隊人馬霸佔的情況。

人物所能夠學習及鍛鍊的技能在遊戲中沒有並沒有設立上限，但是每當玩家進入一個任務地區時，無論玩家擁有多







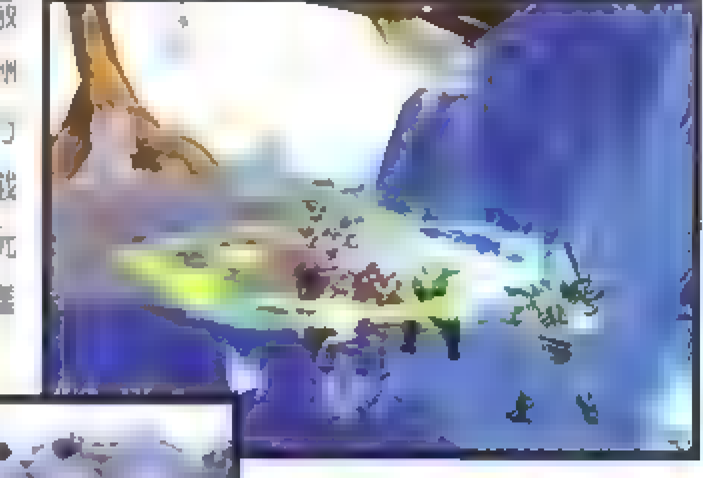


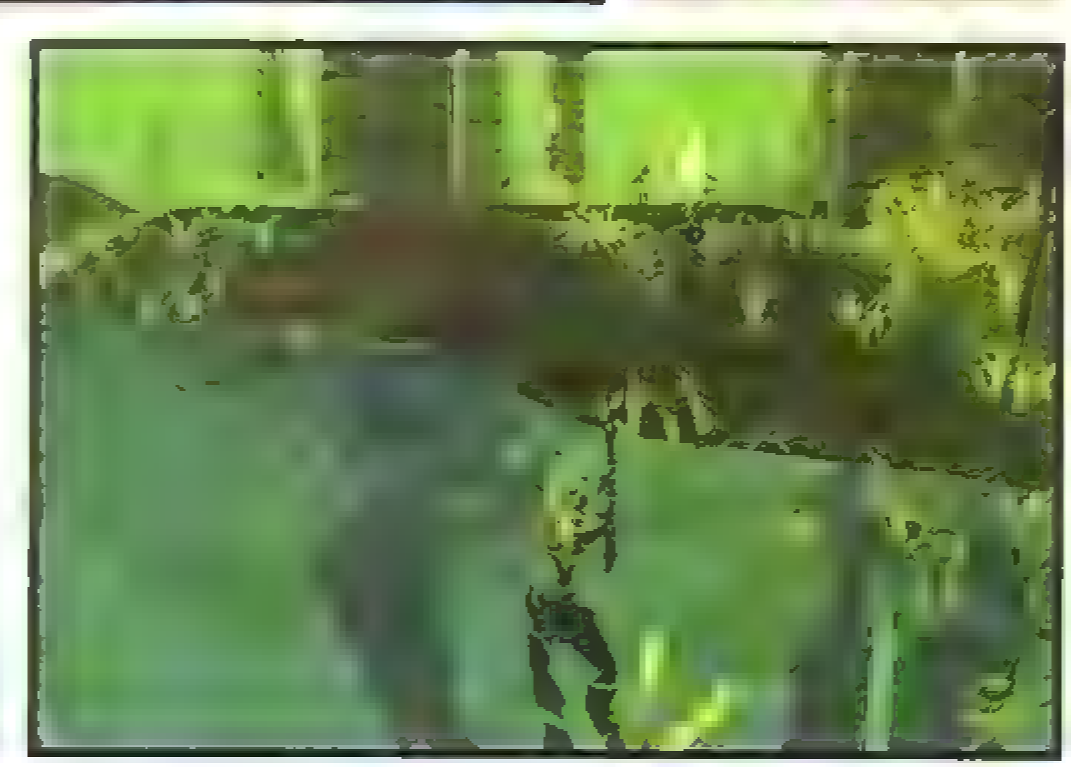
少技能，每次只能夠選擇八個技能進入任務地區。這種設計就是為了鼓勵玩家技能互補，並同時減少老玩家在任務地區裡面佔盡上風的情況。工會戰爭的設計宗旨就是要盡量的減低新玩家以及老玩家之間能力的差距。工會戰爭的另一項設計就是技能的衰退。在遊戲中角色的技能一旦使用的次數減少，技能就會跟著退步。因此，當玩家注重鍛鍊新的技能時，就可能會發生顧此失彼的情況，現有的高級技能就很可能會降到低級的情況。當然，每一個玩家的時間都有限，因此玩家不可能同時能夠兼顧許多的技能。因此，在工會戰爭裡面想要專精大量的技能是不太可能的事情。唯有與其他玩家合作，截長取短方才是遊戲的必勝之道。

在圖形引擎方面，工會戰爭運用的介面與魔獸爭霸三代非常的相似。Triforge的三個創辦人在離開Blizzard之前參與設計的最後一套遊戲就是魔獸爭霸三，因此在圖形介面上有相似之處說起來也不是那麼奇怪的事。遊戲引擎採用簡單的多邊型繪製遊戲的人物以及物件，不但能夠讓遊戲呈現迥異的風格，更能夠因為多邊形數量的減少而增加圖形引擎的速度。因此，在工會戰爭裡面，畫面就算同時顯示上百個人物也不會產生遊戲速度減低的情況。不過，工會戰爭注重的是玩家小隊能夠共同進行特別的任務，因而在遊戲裡面應該很少會產生如同「無盡的任務」那種時常出現的大型戰鬥場面。



工會戰爭是一套由美國公司所設計的產品，但是由於其母公司是韓國廠商，因此在亞洲推出時將會進行本土化，讓遊戲更加適合亞洲玩家的需求以及喜好。





遊戲仙人研究室

Exarch

- 製作公司 Realm Interactive
- 發行公司 NC Soft
- 遊戲網站 www.exarchonline.com

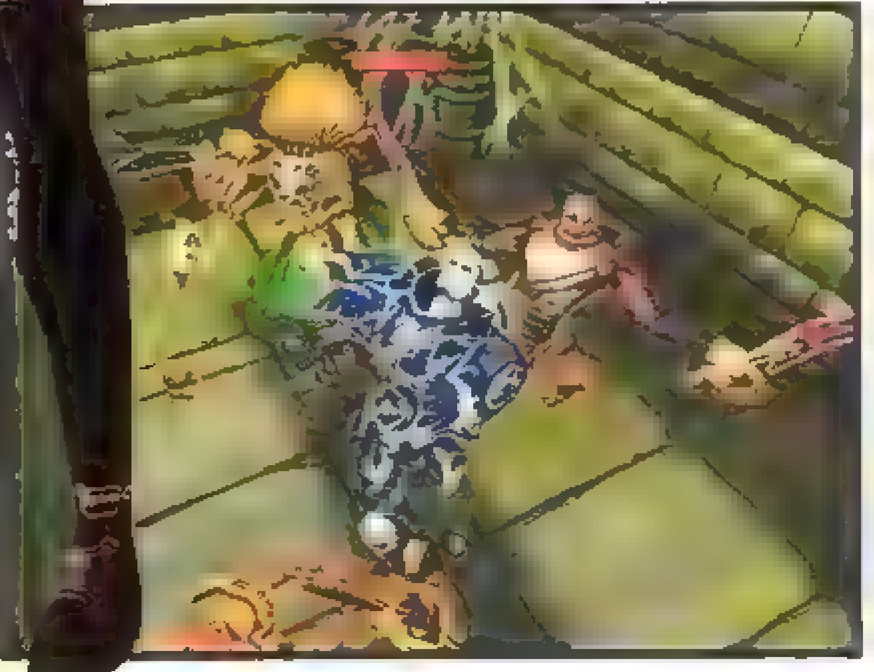
E3會場上面NCSoft展出的另一套產品Exarch，是一套結合美國以及日本風格的產品。遊戲的背景設定在一個大型的魔幻世界之中，玩家在遊戲裡面將有機會來到各種不同的環境之中探險，並且使用很多種類的武器，在世界裡面試圖解開種種的難題。遊戲裡面的環境甚多，包括森林、外星人世界、科幻世界以及中古地區等等。整個遊戲的風格是介於魔幻以及科幻之間，是一個相當奇特的風格。

Exarch奇特的風格，從遊戲裡面角色可以使用的武器種類上就不難發現。在Exarch裡面的武器種類從魔幻世界裡面的弓箭、裝甲、大刀及盾牌等等，到科幻世界裡面的雷射槍、防護罩等等，幾乎包含從遠古到未來的各種武器。事實上遊戲世界整體給筆者的感覺就好像Squaresoft旗下太空戰士系列的世界一般，這也就是筆者上面提到遊戲中具有的日本風格。

至於美國風格從何而來？這就要提到遊戲的美工設計了。當筆者在會場上看到這套產品時，第一個反應就是讓筆者想起美國的漫畫書。沒錯，Exarch採用的正是美式漫畫的畫風。事實上，Exarch的首席美術設計師正是一位從漫畫界出身的畫家。Exarch的美工採用彩色漿填色式的畫風，賦予了遊戲世界一種特別的風格。

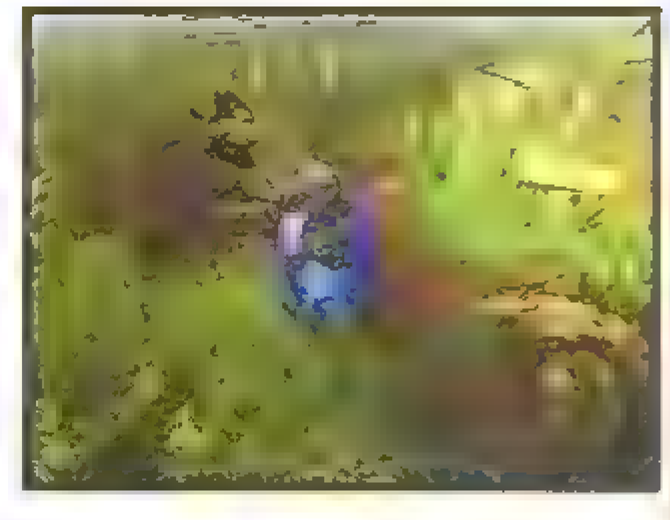
Exarch雖然是一套網路遊戲，但是遊戲的宗旨卻不離傳統角色扮演類遊戲。Exarch的世界雖然很大，但是卻是由上千個不同的任務交織而成的。如同傳統角色扮演遊戲那樣，每一個任務隊伍大約都是由二到五人組成。當玩家組成隊伍之後，便可以選擇進行任何的任務。在廣大的世界裡面，不同的地區都會有不同的任務，而這一些任務通常都是從非玩家人物（NPC）那邊取得。當玩家的隊伍從NPC那邊接受一個委託之後，任務就正式開始。在任務進行的同時，任務主要的線索都是從其他NPC身上取得，不過，由於Exarch的世界裡面同時也有其他的玩家隊伍正在進行類似的任務，因此其他的玩家也許對你也能夠有所幫助。Exarch裡面擁有上千種不同的任務種類，從尋找物品、拯救人質、一直到屠龍任務等等，可說是包羅萬象應有盡有。

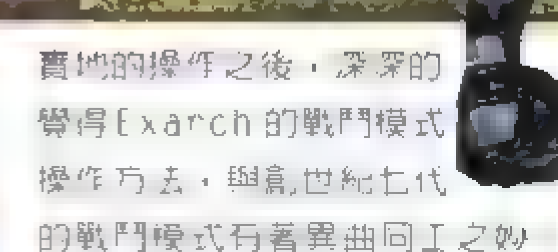
Exarch奇特的風格除了可以從遊戲中的武器種類上面察覺之外，在人物的服裝以及怪物的設計上也充斥著相同的特性。在服裝上面，當玩家設計人物之時，不但可以選擇中世紀時代人物的服裝，還能夠選擇類似魔界之王裡面各種人物





所著的服裝，更能夠選用科幻影集裡面時常出現的服裝。玩家也能夠交叉使用各種不同的服裝類型，創造出獨樹一格的人物風格。在怪物的設計上，Exarch的風格更是千奇百怪。骷髏頭、動物、魔獸、精靈、巫師、殭屍、機器人及外星人等等，種類繁多到令人目不暇給。從武器、物品、服裝一直到敵人設計，Exarch充分的表現出了設計小組想要達到的混合式類型。





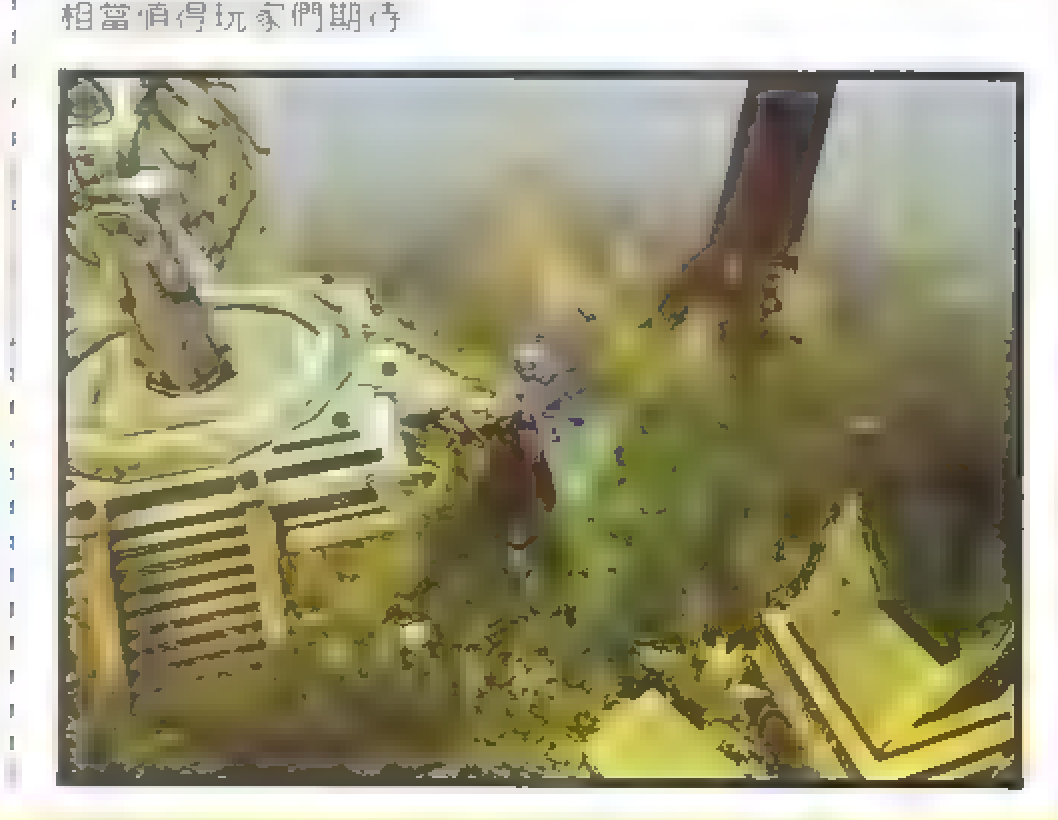
Exarch的操作設計並不像是一套典型的電腦網路遊戲，整體遊戲玩起來的感覺倒很像是在玩一套電視遊樂器上面的產品。在操作方面Exarch採用簡易式的操作邏輯，不像一般的網路遊戲那樣，每一個動作都需要玩家下指令才能夠執行。在進入戰鬥模式之後，角色許多的動作都將會是自動執行。在角色自動攻擊敵人的同時，玩家可以有著充分的時間能夠下達特別的指令。在筆者實地的操作之後，深深的覺得Exarch的戰鬥模式操作方法，與高世紀七代的戰鬥模式有著異曲同工之妙。



由於Exarch強調的是小隊任務，因此在遊戲中的人物以及物品操作介面也是針對小型隊伍所設計。首先，人物裝備以及物品管理採用的是類似紙娃娃的介面，玩家可以將武器或是裝甲直接的裝備在紙娃娃的身上。隊友之間的物品交換也能夠藉由同樣的紙娃娃介面互相的交替。甚至在人物的移動方面也與傳統的ＲＰＧ極為相似，玩家們可以選擇各自操作自己的角色，也能夠如同傳統遊戲那般，所有的隊友排隊跟在隊長的後面。

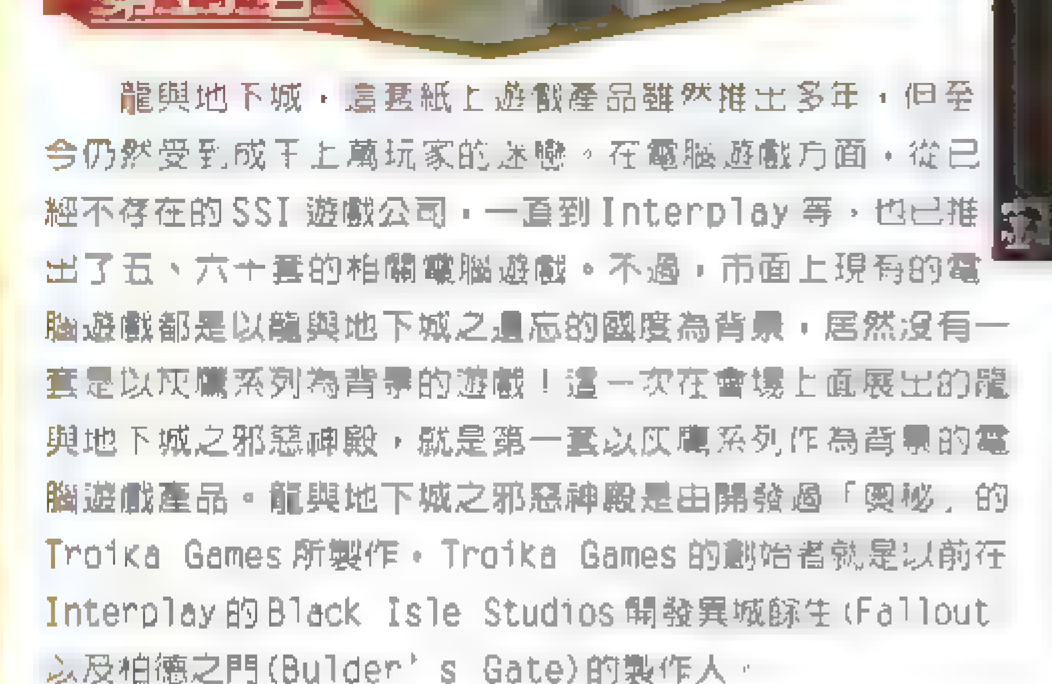


由於Exarch也是將由NCSoft所發行，因此據表示遊戲將會在明年於美國以及亞洲同步推出。當然，遊戲除了原本的英文版之外，在亞洲當然也會推出韓文、日文以及中文版本等等。遊戲的設計小組表示，設計好的網路遊戲不在乎就是結合市面上所有遊戲種類的長處。Exarch就是一套結合魔幻、科幻、日式、美式、古代世界以及未來世界的產品，相當值得玩家們期待。



龍與地下城之邪惡神殿
(Dungeon and Dragon: The Temple of Elemental Evil)


- 製作公司 Troika Games
- 發行公司 Atari/Infogrames
- 遊戲網站 www.troikagames.com/toee.htm



龍與地下城，這套紙上遊戲產品雖然推出多年，但至今仍然受到成千上萬玩家的迷戀，在電腦遊戲方面，從已經不存在的SSI遊戲公司，一直到Interplay等，也已推出了五、六十套的相關電腦遊戲。不過，市面上現有的電腦遊戲都是以龍與地下城之遺忘的國度為背景，居然沒有一套是以灰鷹系列為背景的遊戲！這一次在會場上面展出的龍與地下城之邪惡神殿，就是第一套以灰鷹系列作為背景的電腦遊戲產品。龍與地下城之邪惡神殿是由開發過「奧秘」的Troika Games所製作，Troika Games的創始者就是以前在Interplay的Black Isle Studios開發異域鎮生(Fallout以及柏德之門(Bulder' s Gate)的製作人。

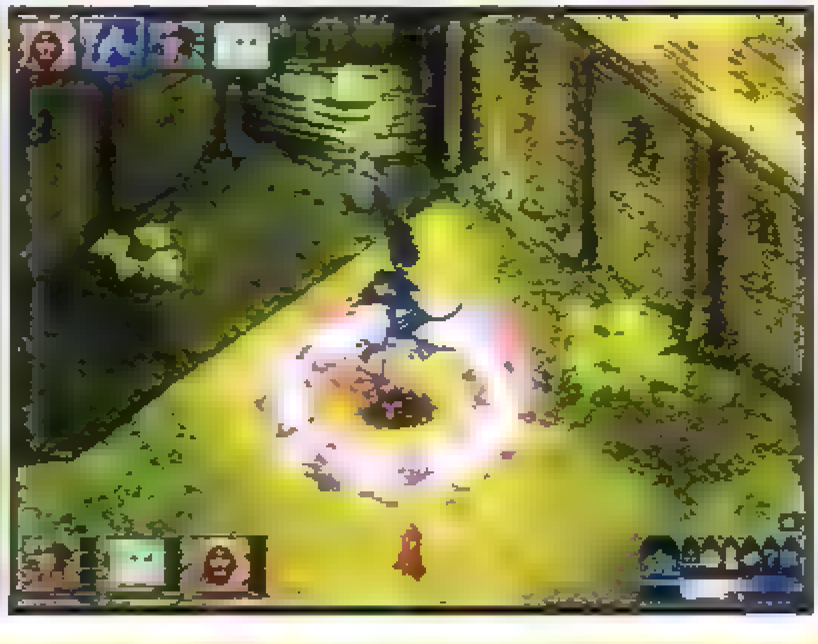
龍與地下城是一套非常複雜的紙上遊戲，光是每一個系列的遊戲規則手冊就有好幾本非常厚的書。學習這套遊戲是相當花時間的，就算是老手玩遊戲時也要花上許久的時間，因為遊戲的規則以及手續都非常的繁雜。龍與地下城之邪惡神殿最主要的目的就是能夠將整個紙上遊戲世界帶入電腦，除了讓龍與地下城的老手能夠從另一個角度來體會遊戲世界之外，更重要的就是讓沒有接觸過龍與地下城系列的玩家也能夠很快的進入這個系列的世界。

龍與地下城之邪惡神殿並不會支援任何的多人連線功能。不過在遊戲之中，玩家一次最多可操作五個人物。據遊戲製作人Tim Cain表示，龍與地下城之邪惡神殿的設計小組最主要的目的就是要分毫不差的將Temple of Elemental Evil的世界完全的移植到電腦平台上，因此多人連線並不是設計小組想要設計的一項功能。遊戲裡面的主線故事完全遵照原著的設定，但是除了主線故事之外，還有各種不同的小任務。在灰鷹系列裡面所有的小任務在遊戲中都會出現，但是在原著中有許多地方並沒有清楚的交代，這些就是設計小組擁有創作自由的地方。

龍與地下城之邪惡神殿與紙上遊戲一樣，採用的是擲骰子回合制的戰鬥系統。當然，在龍與地下城的世界裡面任何角色的動作，都是以骰子的點數加上一個方程式所計算出來的。遊戲版本的好處就是能夠自動投擲骰子，並且選用正確的方程式來計算動作，對於初次接觸的玩家，這是一個相當方便的功能。不過，骨灰級的玩家也許習慣於看到方程式以及點數的計算，因此，在遊戲中也有顯示方程式的功能。

除了遊戲本身的故事忠於原著之外，設計小組對於遊戲的美工也是相當的細心。所有的怪物以及人物設計都是遵照原著的設定，運用3D繪圖所製作。遊戲的背景更是細膩，將The Temple of Elemental Evil的世界多采多姿的呈現在玩家的眼前。雖然市面上有許多龍與地下城的電腦遊戲，但是龍與地下城之邪惡神殿可以算是第一套完全忠於原著的產品，喜愛龍與地下城系列的玩家絕對不會失望。





吸血鬼之潛藏血脈

(Vampire: the masquerade bloodlines)

暫譯

製作公司 Troika Games
發行公司 Activision
遊戲網站 www.troikagames.com



第14名

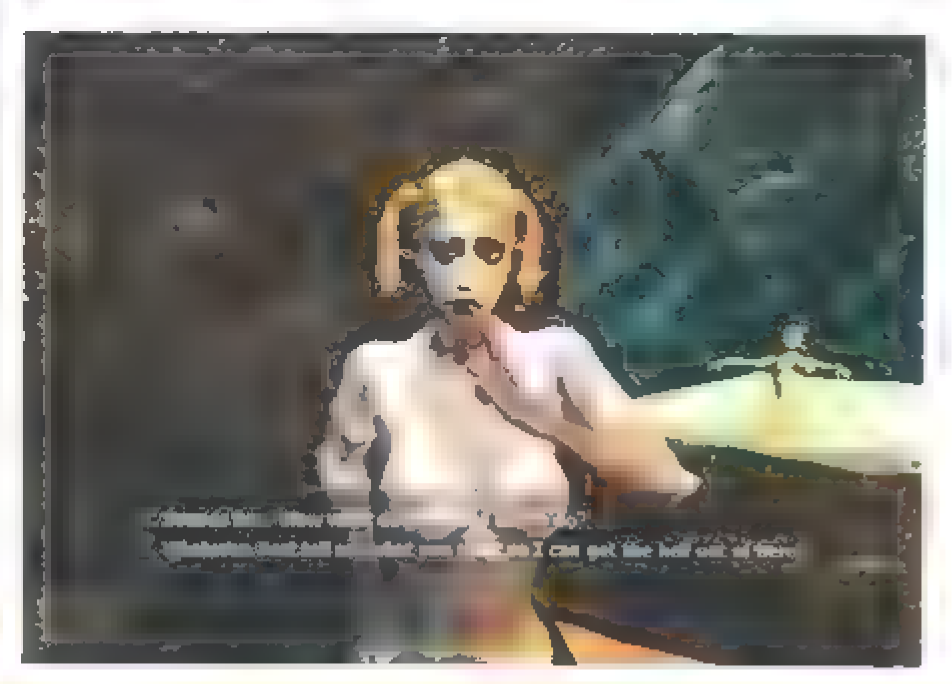
Activision旗下以吸血鬼為題材的角色扮演遊戲「吸血鬼」系列，在推出之後頗受玩家的好評，這一次在會場上面Activision展出了該遊戲系列的續集。吸血鬼之潛藏血脈是由設計角色扮演遊戲出名的Troika Games所設計的，除了在遊戲內容方面將與前作有很大的不同之外，遊戲本身也將會使用戰慄時空2的引擎，讓玩家享受到最高級圖形效果以及遊戲體驗。戰慄時空2的引擎名為Source，是Valve Software最新的傑作，在無論是在設計哲學或是科技方面都有破天荒的突破。有關Source引擎的詳細功能及特色筆者將會在下面介紹戰慄時空2時詳細為玩家們解說。

吸血鬼之潛藏血脈是一套融合角色扮演以及第一人視角動作遊戲的產品。在遊戲中玩家將會來到美國洛杉磯，剛好就是E3展覽的所在地，身為吸血鬼的一員，玩家在遊戲中將會陷入一個吸血鬼種族之間的衝突，運用吸血鬼特有的能力以及技術，與其他的吸血鬼作戰。在遊戲之中有七大吸血種族，每一個種族都有其特別的能力，隨著玩家遊戲的進行，取得的經驗值越高，所能使用的能力也會增加。七支種族裡面每一個種族的特性都迥然不同，因此隨著玩家選擇種族的不同，遊戲的體驗也會跟著改變，經驗的增加以及能力的累積都是遊戲裡面角色扮演的一部份。

當然，遊戲運用的是第一人視角動作遊戲的Source引擎，因此在吸血鬼之潛藏血脈裡面當然也少不了動作的成分。在遊戲裡面玩家可以選用多種不同的武器，例如狙擊槍、機關槍、噴火器等等。由Source引擎所操作的敵人的人工智慧也相當的聰明，因此在遊戲裡面的敵人絕對不是好惹的。

吸血鬼之潛藏血脈的故事採用的是多線化的設計，遊戲的世界會隨著玩家的玩法而改變，除了動作的成份之外，遊戲裡面也會有許多與其他人物的對話。隨著與人物的交談，玩家將會慢慢的發覺遊戲裡面的故事以及所需要解決的謎題。吸血鬼之潛藏血脈還包含著一些冒險遊戲的成份，在遊戲中許多的地方都會有類似冒險遊戲的難題，玩家要巧妙的使用身上擁有的物件，方能夠通過遊戲裡面的一些地區。

運用Source引擎並且巧妙的結合了動作、冒險以及角色扮演類遊戲的精髓。吸血鬼之潛藏血脈是一套值得玩家們期待的上乘之作。





極速快感之地下飆車 (need for speed underground)

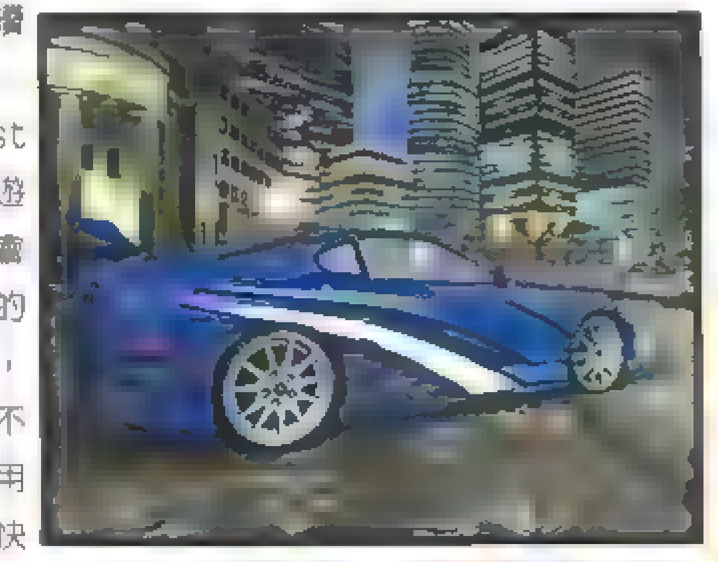
製作公司 EA Black Box Studio
發行公司 Electronic Arts
遊戲網站 www.needforspeed.com

第13名

遊戲仙人研究室

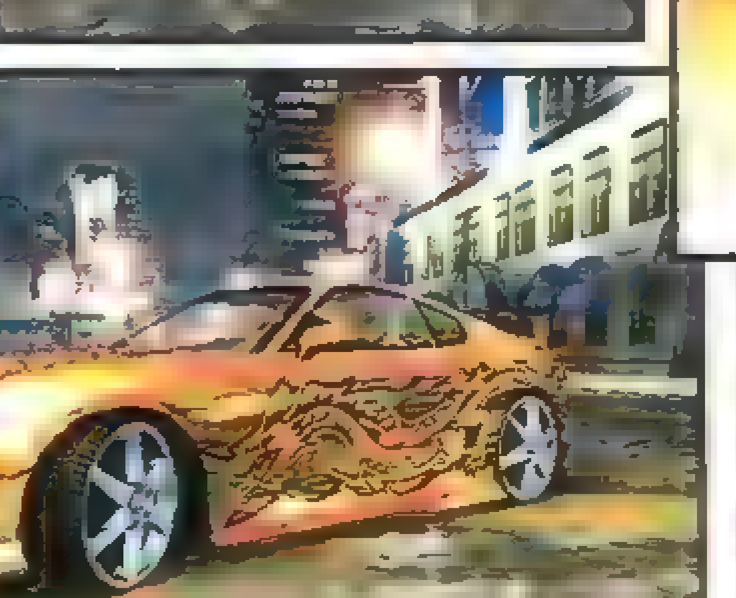
賽車類遊戲一向是遊樂器平台上面很受歡迎的系列之一，但是在電腦平台上面也不缺上等的此類產品。美商藝電旗下的極速快感(Need for Speed)系列在電腦平台上一向是該公司旗下廣受歡迎的品牌之一。這一次在會場上面展出的系列新作：極速快感之地下飆車，一改該系列一貫的走向，不再以賽車場為遊戲的背景，而是以非法的地下飆車世界為遊戲的背景。遊戲中所出現的車輛將不再是價值昂貴的法拉利或是保時捷跑車，而是地下飆車族最喜歡改造的本田、三菱、福特以及豐田等廠牌的跑車。

極速快感之地下飆車的目的與真正地下飆車族的目的一樣，與其他飆車族在街上以高額的賭注賽車，在贏得現金之後購買零件改裝自己的車輛。對於飆車世界不太熟悉的玩家，可以參考電影「玩命關頭」(Fast and Furious)或是暑假將會推出的續集「玩命關頭2 飆風再起」(2 Fast 2 Furious)。在遊戲之中玩家將會有二十部不同的車輛可以選擇，並且有上百種不同的零件可以用來改車。極速快感之地下飆車裡面無論是車輛或者是零件都是真實世界裡面飆車族所使用的零件。美商藝電特別與真正的車廠以及零件公司簽約，取得遊戲中零件的使用權，因此喜歡改車的玩家們，對於遊戲中可以選用的零件將會有莫大的親切感。



遊戲裡面一共有兩種賽車模式，分別是直線競速(Drag Racing)與街頭飆車(Street Racing)。直線競速一般來講，通常都是兩部車從出發點到終點一直線的加速，這種競賽最主要是考驗車輛本身加速的能力以及駕駛換檔的技巧。街頭飆車則是以城市街道為背景，考驗駕駛駕馭車輛的能力。遊戲的賽車都是以夜晚的城市為背景，運用最新的圖形引擎，遊戲中的車輛不但相當的細膩，遊戲的城市背景也是經過美工精心的設計。美商藝電特別請到了著名的電影特效美工設計小組來繪製遊戲的背景。

極速快感之地下飆車帶玩家進入地下飆車族的世界，在賽車遊戲種類裡面算是獨樹一格的產品，因此在E3會場上面也是眾人矚目的產品之一。





極速天龍之雙輪戰士

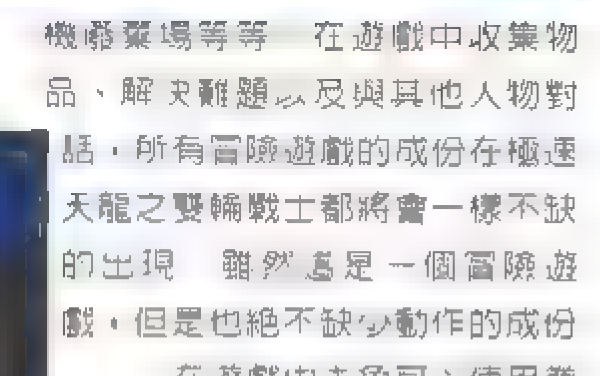
(FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS)

製作公司 LucasArts Entertainment Company
發行公司 LucasArts Entertainment Company
遊戲網站 www.lucasarts.com/products/hellonwheels

第12名

盧卡斯藝術在遊戲界一向以設計冒險遊戲出名，可惜這幾年來動作遊戲充斥市面，冒險遊戲這個遊戲種類幾乎絕種。有趣的是，這一次在會場上根據筆者的觀察，冒險遊戲似乎有起死回生的跡象。多年沒有設計冒險遊戲的盧卡斯藝術，這一次在會場上展出了令許多玩家期待的作品：極速天龍之雙輪戰士。

極速天龍之雙輪戰士的主角「班」是一個飆車族幫派的老大，遊戲的背景設定在不久的將來，一個沒有法治的社會。在這一個世界之中，唯一的法律就只有拳頭上的規矩。在遊戲之中，我們的主角發現所居住的地方遭到了敵對幫派的破壞，對於只懂得拳頭規矩的班來說，遇到這種情況當然要用「拳頭」方式來解決。於是，班騎上了他心愛的機車，開始尋找敵對的幫派尋仇。在遊戲開始不久，主角將會發現敵對的「獵犬」幫事實上正在進行一個天大的陰謀。因此，主角與幾個老朋友聯手合作，開始一同踏上了阻止敵人陰謀的冒險。



極速天龍之雙輪戰士延續盧卡斯冒險遊戲一貫的傳統，在遊戲中玩家將會面臨到一連串的謎題並且來到許多迥異的環境，如遊戲中包含了卡車休息站、煉油廠、廢車場、飛機廢棄場等等。在遊戲中收集物品、解決難題以及與其他人物對話，所有冒險遊戲的成份在極速天龍之雙輪戰士都將會一樣不缺的出現。雖然這是一個冒險遊戲，但是也絕不缺少動作的成份。在遊戲中主角可以使用拳頭、椅子、酒瓶、撞球杆、鐵鏈、鐵橇以及吉他等武器，在遊戲之中除了班本身的機車之外，玩家還會有機會駕駛其他獨特的交通工具，如飛行船、卡車等等。

極速天龍之雙輪戰士運用3D引擎，加上盧卡斯一貫的獨特畫風，以及生動有趣的故事以及對話設計，是一套喜愛冒險遊戲玩家們多年來夢寐以求的產品。藉由極速天龍之雙輪戰士這套產品的推出，看來盧卡斯藝術公司打算重回設計冒險遊戲的老本行。







最後一戰之進化戰役 (halo: combat evolved)

製作公司	Bungie Studios and Gearbox Software LLC
發行公司	Microsoft Corporation
遊戲網站	www.microsoft.com/games/halo

簡介

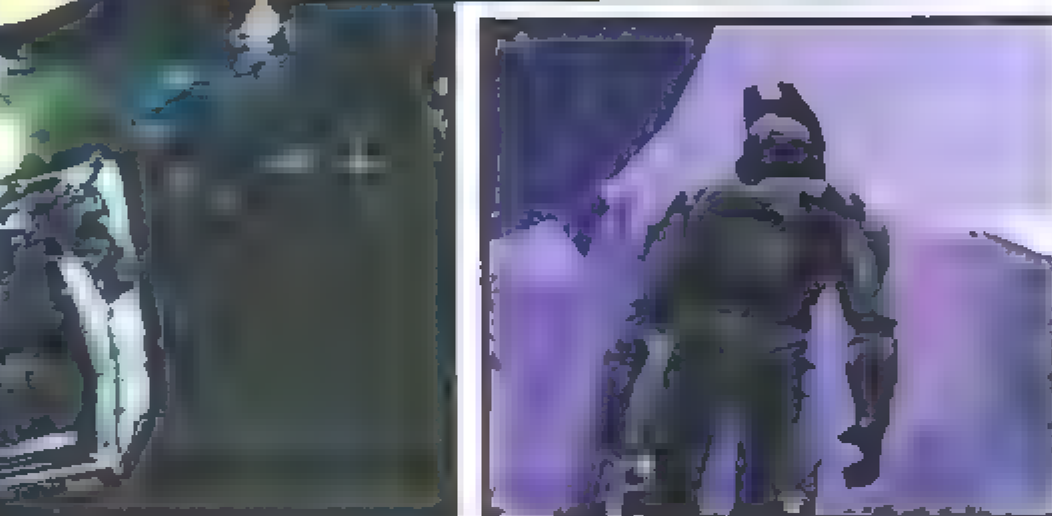
最後一戰一直以來都是微軟Xbox平台上的主打產品，這是一套發生在科幻世界裡面的動作射擊遊戲，背景發生在一個到處都是外星怪物的環狀星球上。最後一戰大受歡迎的特點就是遊戲多樣化的玩法。在遊戲裡面玩家不但可以徒步作戰，更可以駕駛任何的車輛作戰。遊戲的引擎也天衣無縫的融合了室內作戰以及室外戰場的場景。最後一戰最終的目的就是要擊潰侵略人類世界的邪惡外星異形。

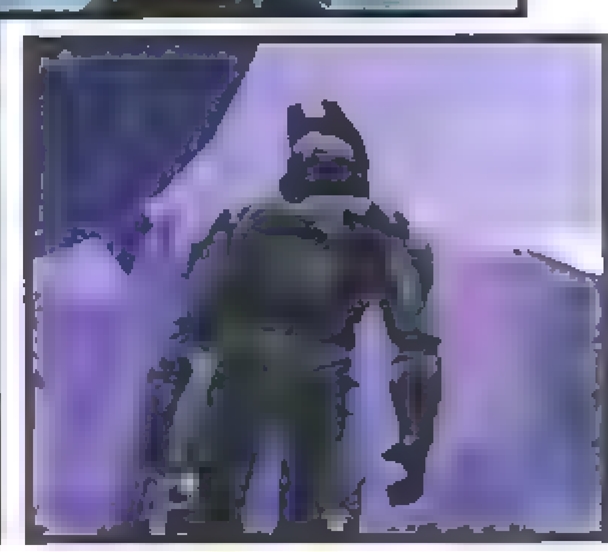
最後一戰與其他射擊類遊戲最大的不同，就在於其故事的架構以及豐富的任務變化。當玩家在環狀星球上面時，可以攻擊敵人基地、突擊地下實驗室搶奪先進科技占為己用、拯救陷入敵陣的同伴、竊取敵人的車輛與武器以及巧妙的攻下敵方據點等等，遊戲的任務以及故事會隨著玩家在遊戲世界裡面的一舉一動而有所改變。最後一戰更採用了好來塢電影式的故事敘述手法，利用遊戲本身的3D引擎，遊戲的劇情會即時的呈現在玩家眼前。

除了遊戲本身充滿著精采的動作成份之外，還有豐富的故事劇情、複雜的角色設計以及狡猾聰明的敵人。最後一戰更支援支援杜比5.1聲道，讓玩家在視覺與聽覺上都能夠有最高級的體驗。在遊戲裡面玩家可以藉由音響效果來判斷敵人的所在位置，在戰場上面槍林彈雨的音效更是令人震撼。

玩家在最後一戰裡面扮演的是一位被冷凍保存的將軍，在解凍之後被送到環狀星球來擊退敵人。這位將軍是使用各種武器的高手，也是一個熟悉各種戰略的軍師。在遊戲裡面玩家能夠使用多樣化的武器系統，從人類的手槍、機關槍、火箭筒及火焰發射器，一直到敵人的外星武器。在遊戲中，只要是玩家能夠看到的武器，無論屬於敵人或是同伴，都能夠撿起來加以使用。

最後一戰在X Box平台上面早就是以華麗的畫面出名，這次由Gearbox Software移植到電腦平台上面，藉由電腦更加高級的計算能力以及新一代的3D加速硬體，遊戲的畫面比起X Box平台版本可說是更上了一層樓。在電腦版本裡面玩家更能夠自由調整畫面解像度，高達1600x1200的超高解像度。當然，多人連線也是電腦版本的一項功能，玩家可以經過乙太網路或者是經過微軟的網際網路連線服務來與其他玩家對戰。最後一戰電腦版預計將會於今年暑假推出，玩家千萬不能夠錯過這一套在X Box上面轟動一時的產品。







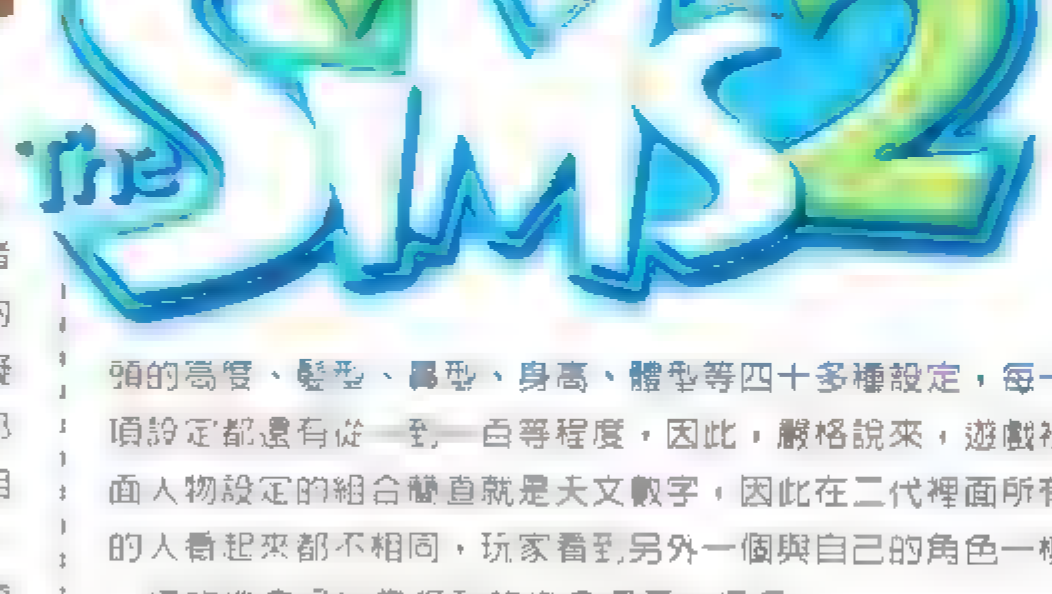
模擬市民 2

暫譯（the sims 2）

製作公司 Maxis
發行公司 Electronic Arts
遊戲網站 www.thesims2.com



第10名



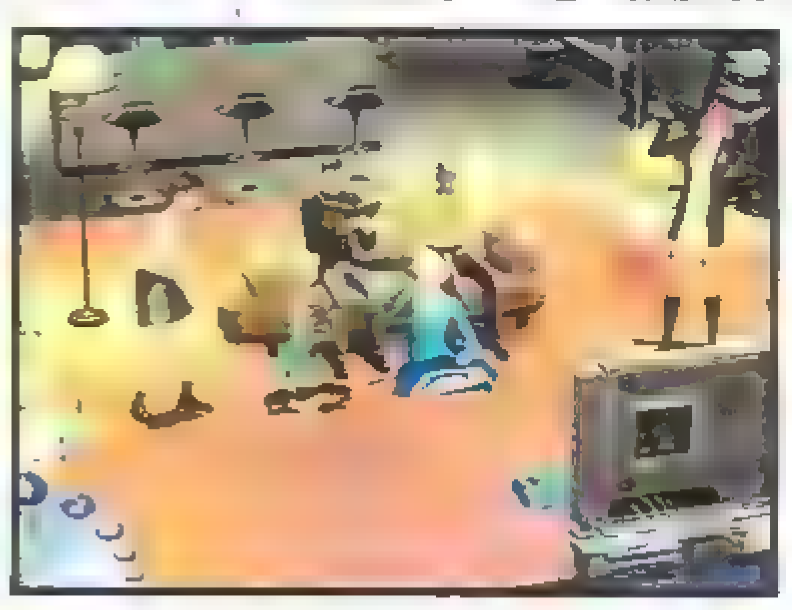
模擬市民系列在推出之後就廣受好評，網路版本更是受到許多玩家喜愛與期待。這一次在會場上面，美商藝電特別設立了小房間，展出模擬市民二代。模擬市民的設計者Will Wright特別親自在會場上面為媒體們介紹二代遊戲的功能以及特色。筆者在會場上面聽到一個謠言，據表示模擬市民二代雖然仍是由Will Wright所設計，但是他目前全部的精神並不全是放在這一套遊戲上面，據說Will Wright目前還有一個極為機密的模擬類型遊戲正在初期的設計階段，會場上面許多媒體表示，這可能是一套結合多套模擬類型遊戲的「模擬世界」產品。謠言散播完了，現在讓我們導入正題。

模擬市民二代與一代最明顯的不同，就是遊戲由一代的向量式2D圖形引擎改變成為3D圖形引擎，這一個改進最大的好處，就是玩家在二代裡面無論是在房屋的建造或者是人物的設計上，都可以享有更多種的選擇。例如，在一代裡面，玩家在設計自己的房屋時，物品的擺設不再限制於四個方向，而可以自由的面對360度裡的各種方向。在室內設計方面，家具的陳列不再是玩家僅有的選擇，在二代裡面由於遊戲使用3D引擎，因此動態光影也是遊戲的功能之一，這代表著光源的設計在二代之中也是一個重要的課題，總之在二代裡，房間的設計不只要有精心設計的家具陳列，還要有充足的光線，這樣玩家的「市民」才會開心。

不過，二代裡面最大的特色就是遊戲裡面加入了DNA的設計。在一代裡面當玩家創造人物時，遊戲只有約兩百多種的身體以及頭型給玩家選擇，因此在遊戲之中所有的人物看起來好像都差不多。二代運用3D引擎，當玩家在創造人物時，可以自由設定三、四十種不同的選項。眼型、頭型、額頭的高度、髮型、鼻型、身高、體型等四十多種設定，每一項設定都還有從一到一百等程度，因此，嚴格說來，遊戲裡面人物設定的組合簡直就是天文數字，因此在二代裡面所有的人看起來都不相同，玩家看到另外一個與自己的角色一模一樣的機會是比當打到的機會還要少很多。

除了人物外型的DNA之外，遊戲裡面還有人物個性的DNA。當然，我們知道在真實世界裡面人類的個性有一半是受到後天的影響。不過，一切有關人物的外型以及個性的資料在二代裡面都是通稱為DNA。在遊戲裡面，這一些DNA的設定是遊戲引擎內部的數值，玩家完全不會看到，那麼，DNA的設定與遊戲又有什麼關係呢？事實上，DNA的設定是二代的精髓。二代與一代最大的不同就是所有在遊戲裡面的角色都會經過生、老、病、死的循環，因此，在遊戲裡面傳宗接代便成為了一個重要的部分。在遊戲裡面玩家可以與另外一個角色結婚生子，生出來的小孩將會遺傳到父母雙方的DNA。在會場上面Will Wright特別展示了遺傳的功能，兩個角色生出來的小孩果然看起來與父母雙方都有神似之處。當然，在遊戲裡面也有各種的疾病，從傳染病到遺傳疾病應有盡有，死亡在二代裡面是無可避免的。

只可惜，據表示二代將會是一個全新的遊戲，設計小組並不打算加入讓玩家可以把一代裡面的資料傳入二代遊戲裡面的功能，因此，花了許多時間在一代遊戲上的玩家可能要大失所望了。不過，模擬市民二代無論在哪一方面都是一套強檔的產品，遊戲裡面還有許多其他的功能都非常有趣。只可惜，美商藝電方面不肯多提供更多的遊戲圖片，因此筆者沒有辦法去搭配圖片以更多的文字為玩家們介紹。不過，等到美商藝電公佈更多的圖片時，筆者將會為玩家們作更詳細的介紹。





第9名

電影鬼才 (the movies)

製作公司 Lionhead Studios
發行公司 Activision
遊戲網站 www.themoviesgame.com

相信每一個玩家都有過一個想法，就是在看完某一部電影之後有想要自己拍電影的衝動。筆者在大學之時就有過拍電影的體驗，從劇本、人員招集、試鏡、拍攝、籌措資本，一直到剪接以及公演等等，拍電影實在是一項費心費力又花錢的工作。不過，當看到自己所拍攝的電影在電影院裡面上映時，真的會有很大的成就感。只可惜，拍電影並不是每一個人都可以做到的。幸運的是，想過要拍電影的玩家這次在會場上面展出的「電影鬼才」這套產品倒是可以讓玩家們過過拍電影的乾癮。

電影鬼才是由Lionhead Studios所設計，該遊戲總監的設計人就是前牛蛙公司鼎鼎大名的Peter Molyneux。電影鬼才算是一套模擬類型的產品，在遊戲裡面玩家得要扮演電影公司的老闆，整個電影拍攝的流程，從籌措資金、尋找演員，一直到劇本撰寫、佈景設計、電影拍攝以及製作預告片等等，電影拍攝流程中每一個細節在電影鬼才裡面玩家都可以加以控制。





在遊戲的一開始玩家擁有一個空殼電影公司以及相關的基本職員，每個遊戲中的職員每一個月都固定會要領薪水，因此人請得越多，玩家的資金就會花得更快。拍電影的第一步就是要有一份好的劇本，因此，在遊戲一開始玩家得要



雇用作家撰寫劇本。玩家可以在多種電影類型之中選擇作為劇本的背景，恐怖片、史詩、愛情片或是動作片等等。玩家花越多的時間讓作家撰寫劇本，劇本的品質就會變得更好。不過，越多的劇本時間就代表著電影公司的基本花費也會跟著增加。

在劇本撰寫完成之後，玩家就得要開始選擇演員。每一個在遊戲中的演員都有其專長以及不同的演技。在遊戲中演員在各種電影種類的演技都是以數字代表，例如一個專門演出動作片的演員的愛情片演技可能就很差。玩家可以高價雇用外面的演員，也可以自己培訓自己公司的演員。在演員雇用完畢之後，玩家就得要開始雇用與電影相關的製作人員，並且開始建造電影所要使用的背景。

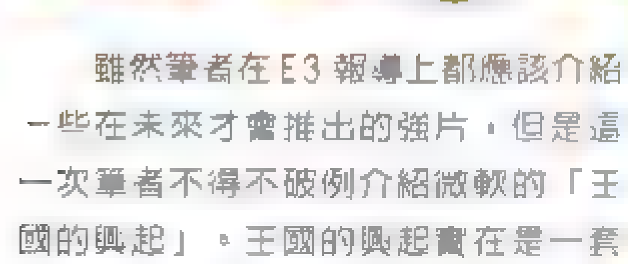
在正式開始拍攝時，玩家就會扮演導演的角色。在電影鬼才裡面，每一個鏡頭在拍攝時玩家都會有相當多的控制方式，愛情程度、動作程度、情緒程度等等數十種選項玩家將可以自由的以拉桿的方式調整。畫面上的演員則會根據玩家的選擇來演出，隨著玩家選擇的組合以及程度的不同，畫面上的演員表現的方式也會不同。設計小組在人物的動作上下了很大的功夫，因此畫面上的演員都會以相當生動以及幽默的方式演出。

玩家雖然在遊戲中沒有辦法看到自己製作的電影，但是卻可以看到電影的預告片。在電影鬼才裡面，每當電影完成之後，玩家都可以看到電影相關的預告片。在預告片裡面玩家在拍攝時的布景佈置、演技選擇以及服裝與鏡頭巧度等等，都會一五一十的呈現在玩家的眼前。玩家也可以選擇將電影預告片儲存成普通的電影檔案，將自己的成果與朋友們分享。當電影上映之後，所有票房的收入都會進入玩家的帳戶之中，這時候玩家就會有更多的資金來拍攝更浩大的電影。

電影鬼才是一個相當創新的點子，設計人Peter Molyneux更是歷來都設計出高品質遊戲的設計師。電影鬼才還未推出就已經在會場上面備受注意，這是一套筆者相當推崇的產品，玩家們千萬不可錯過。

王國的興起
(Rise of Nations)

- 製作公司 Big Huge Games
- 發行公司 Microsoft Corporation
- 遊戲網站 www.microsoft.com/games/riseofnations





雖然筆者在E3報導上都應該介紹一些在未來才會推出的強片，但是這一次筆者不得不破例介紹微軟的「王國的興起」。王國的興起實在是一套值得玩家們細細品嘗的作品，在會場上面也是眾所注目的焦點，因此這套遊戲上了筆者這一次E3最受期待作品的名單實在是當之無愧。由於遊戲即將推出，筆者就稍微的為沒有聽過這套遊戲的玩家們介紹一下。

以前與席德．梅爾(Sid Miere)攜手共同設計文明(Civilization)系列，後來又與其一起創立名為Firaxis設計，組並且設計了阿爾發新文明(Alpha Centauri)的名設計師布萊恩．雷諾斯(Brian Reynolds)，在離開Firaxis之後自創門戶，開創了新的Big Huge Games，該公司今年的主打產品「王國的興起」是一套將歷史故事與即時戰略遊戲作了緊密結合的產品。遊戲不但有著即時戰鬥遊戲的成份，更包含了布萊恩．雷諾斯的「文明」系列遊戲裡面的文明進化成分。玩家在遊戲裡面不僅可以從事建設，更可以致力於科技研究，或者是藉由四處征戰來擴大自己的版圖。

在遊戲裡面玩家可以在18個古文化文明裡面選擇一個來扮演，這些民族包括阿茲特克(Aztec)、班圖(Bantu)、不列顛(British)、中國(Chinese)、埃及(Egyptian)、法蘭西(French)、日耳曼(German)、希臘(Greek)、印加(Incan)、日本(Japanese)、韓國(Korean)、馬雅(Mayan)、蒙古(Mongol)、努比亞(Nubian)、羅馬(Roman)、俄羅斯(Russian)、西班牙(Spanish)及土耳其(Turk)。

王國的興起融入了「文明」式的歷史發展成份，遊戲的重心除了東征西戰之外，在經貿、政治、歷史以及人口的管理等方面也是不可忽略的一部分。當然，除了豐富的內容之外，遊戲的畫面也是值得讚許。遊戲的美工非常的細膩，所有的建築都是據史實加以設計，因此每一個民族的建築都迥然不同，有著各自的風味。遊戲人物單位的動畫也是相當的精緻，更是增加了遊戲的真實度。遊戲畫面採用的雖然是固定的視角，但是視野本身卻是可以讓玩家自由的縮放。遊戲單位擁有超過五百種以上的造型，並且從古代一直到現代，各種文明的武器都會生動的呈現在玩家的眼前。

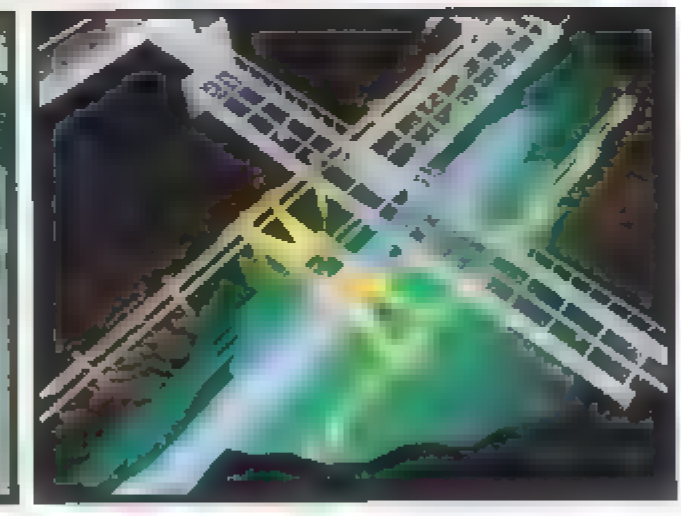


喜愛連線對戰的玩家，不但可以經由乙太網路與三五好友進行對戰，還可以選擇進入微軟的網際網路連線服務Zone.com尋找其他的對手。這套遊戲在本文出版之時在台灣地區應該已然推出，筆者強烈向玩家們推薦這套產品。

邪惡天才 (evil genius)

製作公司 Elixir Studios
發行公司 Vivendi Universal Games
遊戲網站 www.howevilareyou.com





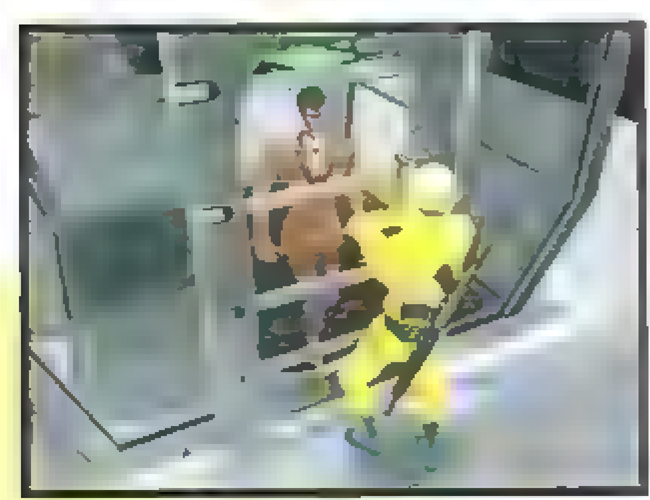
所有的諜報員類電影似乎都有著一定的公式，其中最重要的不外乎是得要有一個家財萬貫並且想要征服全世界的邪惡天才。玩家只要想想，所有007電影系列的壞人不全都是符合上述公式嗎？在遊戲界裡面玩家十之八九的時候都是扮演正義一方的角色，想要扮演邪惡魔頭卻是苦無機會。這一次會場上面展出了另外一套點子相當創新的產品，能夠滿足玩家邪惡的慾望。邪惡天才是一套讓玩家扮演諜報員電影裡面大魔頭角色的遊戲，遊戲本身的點子不但創新，內容也是相當爆笑有趣。

在遊戲的一開始，玩家將會有一億的資金以及一座位置偏僻的小島。在遊戲初期玩家的目的就是要尋找資金的來源，如此一來才能夠進行其他邪惡的計畫。綁票、威脅世界各國首領、尋找金礦或是進行各種複雜的商業詐騙等等，想要征服全世界並不是便宜的事，唯有擁有充足而且不斷的資金來源，才能夠有足夠的金錢來雇用各種幫手以及士兵幫助玩家達成目的。在邪惡天才裡面，玩家最終的目的就是要建造一個能夠毀滅世界的武器，並且還要有一個完美的撤退計畫，以防陰謀遭到諜報員破壞時能夠全身而退。

邪惡天才一共分為五個部分，分別是基地建造、基地防禦、聘請人才、任務策劃及科技研究等。基地建造顧名思義就是玩家必須要在遊戲中設計自己所需要的邪惡總部，這裡面當然包括了研究地區、控制地區、彈藥庫、刑求室、停機坪及船港等等邪惡計畫所需要用到的設備。在基地設計完畢之後，玩家第一個目的就是要開始策畫基地本身的防禦。由於玩家邪惡的目的並不是一個秘密，世界各地的情報幹員隨時都會侵入企圖阻止玩家邪惡的計畫，也因如此，玩家的基地防備必須要做到滴水不露的地步。

在基地設計完成之後，當然要有許多的工人才能夠確保基地順利運作。在遊戲裡面玩家可以訓練各種基層人員，用來幫助玩家處理基地裡面各種繁雜事務。在遊戲裡面只要工人的士氣不高，那麼基地的運作就會出問題。因此，在邪惡天才裡面玩家還得要為工人們建立各種娛樂以及醫療設備，才能夠確保士氣的高昂。除了基層的工人之外，玩家當然還得聘請忠心的貼身助手才能算是真正的領袖人物。玩家可以高價聘請擁有各種能力的人物來幫助玩家執行一些特別的任務。從偷竊機密、暗殺以及複雜的A錢技倆等等，邪惡天才當然不能夠親自出手。因此，擁有一堆助手在遊戲中也是相當重要的。

遊戲最後一個部分就是科技的研究，唯有得到能夠摧毀全世界的武器，玩家才有機會能夠有機會統治全世界。邪惡天才遊戲本身除了基地管理以及研究等方面之外，人物的個性在遊戲中也是相當重要的。所謂邪惡天才本身要夠邪惡、夠跋扈，才會受到下人的尊敬，在邪惡天才裡面要如何才能增加角色的「邪惡度」呢？簡單，只要遊戲中玩家捉到外來的間諜時，將之加以折磨，並且在旁邊仰天大笑，邪惡度就會增加。當然，遊戲如同電影一般，玩家要是笑得太過火，間諜就會逃走。在會場上面設計人員展示這項功能時，畫面上的人物表情動作都生動至極，逗得筆者會心一笑。



邪惡天才是一套極為另類的遊戲，結合模擬類型遊戲以及富有趣味性的素材，是一套市面上前所未有的產品，筆者真是等不及遊戲的推出，自己親身體驗身為邪惡天才的滋味。

行動之隱形戰爭

(Deus Ex: Invisible War)

暫譯

- 製作公司 Ion Storm
- 發行公司 Eidos Interactive
- 遊戲網站 www.deusex.com

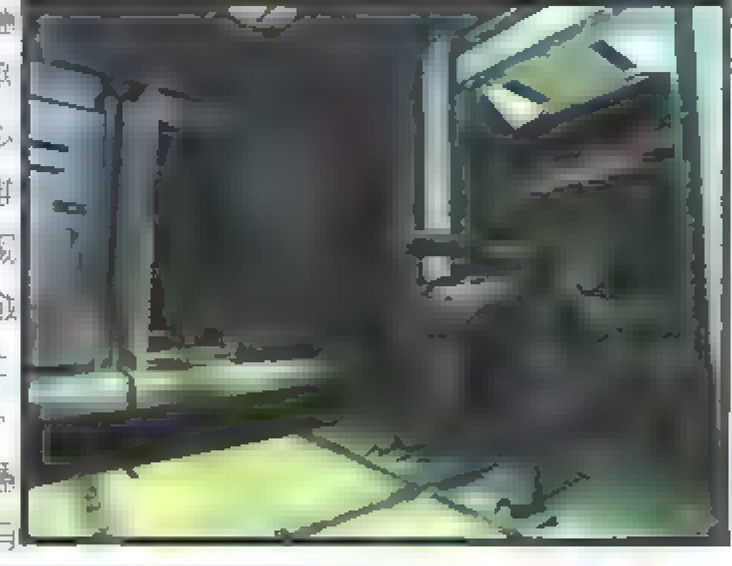


第10名

行動這套遊戲自從推出之後就受到遊戲各界的讚賞，它是一款融合冒險及角色扮演等成份的遊戲。遊戲背景發生在一個全球受到恐佈威脅的未來世界。在遊戲中玩家扮演的是J.C. Denton的角色，一名經過基因改造，擁有超強體能的政府幹員，他主要的任務就是潛入恐佈組織的地盤，並且阻止他們的陰謀。這一次在會場上面展出的遊戲續集隱形戰爭的故事則是發生在20年後的世界。這一次地球面臨了一場前所未見的大災難。在遊戲世界裡面控制機器人的電腦迴路失去了控制，導致這些半生物半機械的新種生物開始瘋狂的攻擊人類。因此玩家所扮演的主角在遊戲中必須要踏上征途，找出迴路失控背後的真相，一邊與這一些機械生物戰鬥，一邊找出拯救世界的方法。

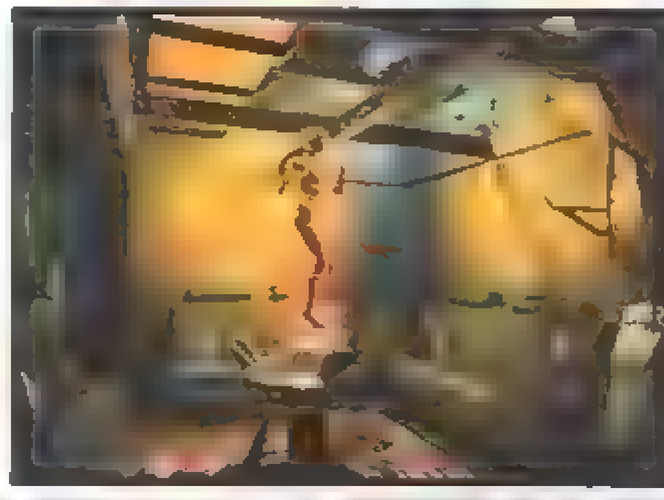


令人期待的隱形戰爭原本出版商宣佈僅會在xbox以及PS2等平台上面推出，這一次在會場上面卻宣佈了遊戲也會在電腦平台上面推出的好消息。有如前作一般，隱形戰爭是一款具有高度自由性以及重玩性的產品。在遊戲裡面玩家遇到謎題之時都可以有多種的解決方案，玩家可以採用暴力強行解決難題、也可以採用非衝突式的方案、更可以用其他更為巧妙的方法去解決問題。在遊戲裡面玩家可以從男、女兩名主角中選擇一名來進行遊戲。隨著玩家選擇主角的不同，遊戲故事以及進行的方式也會大有不同。



隱形戰爭的人工智慧也是遊戲的一大特色。在遊戲中玩家所遇到的每一個人物，無論是敵是友，都會清楚的記下玩家在遊戲裡面與其互動時的一舉一動。因此，玩家就算是在交談時也要小心翼翼，因為遊戲中的人物可是很會記仇的。

隱形戰爭的遊戲故事仍是由鼎鼎大名的Warren Spector所操刀設計，這位名設計師就是以前曾經設計過創世紀七代之巨蛇之島以及地下創世紀等產品的功臣。在遊戲界裡面，Warren Spector的產品都是以內容精采豐富而聞名，隱形戰爭同樣出自Warren Spector之手，內容當然不會教人失望的。

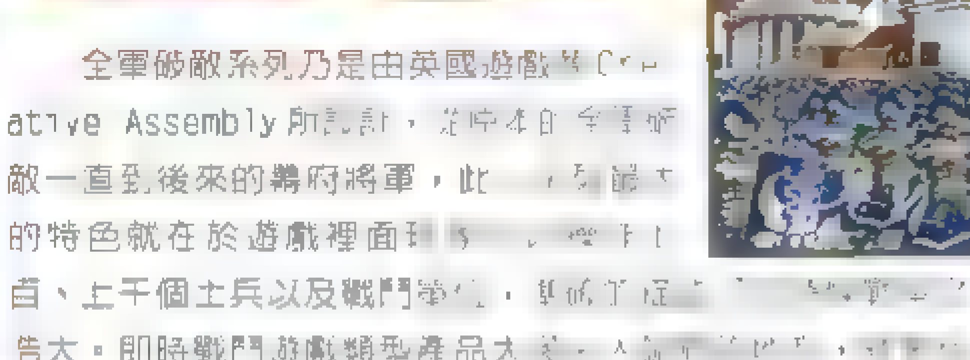






全軍破敵之羅馬大戰 (Rome: Total War)

[illegible]	The Creative Assembly
[illegible]	Activision
[illegible]	www.totalwar.com





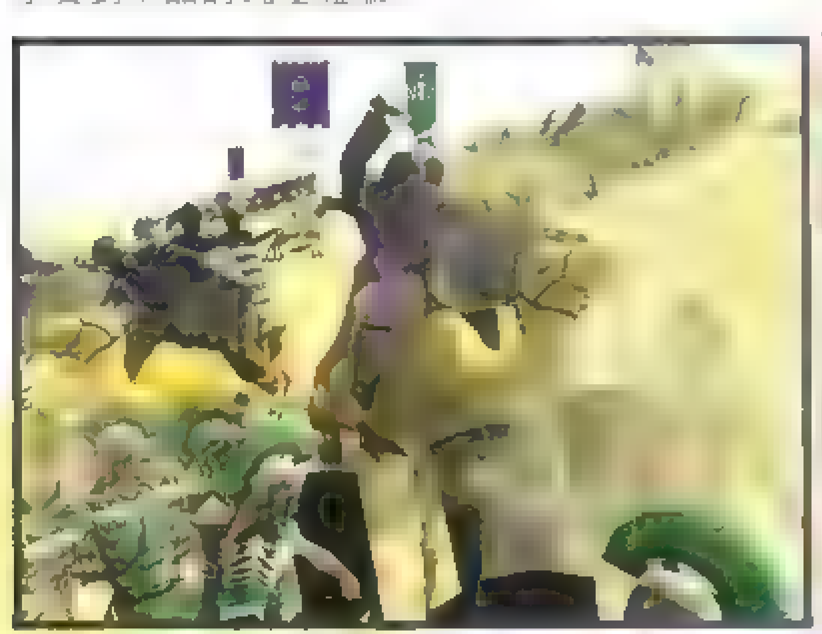
全軍破敵系列乃是由英國遊戲[illegible] Creative Assembly 所設計，[illegible]全軍破敵一直到後來的幕府將軍，此[illegible]的特色就在於遊戲裡面[illegible]百、上千個士兵以及戰鬥單位，[illegible]告大。即時戰鬥遊戲類型產品大[illegible]，[illegible]家可以使用的戰鬥單位[illegible]，[illegible]戰場的氣勢。這個問題主要[illegible]，[illegible]個戰鬥單位的電腦繪圖都[illegible]，[illegible]位同時出現在畫面上，[illegible]還不如。面對這個問題，全軍破敵設計小組[illegible]方案就是遊戲背景運用 3D 繪圖，但是人物以及戰鬥[illegible]，然使用 2D 的圖塊貼圖。雖然這一種方法確實能夠解決問題，[illegible] 2D 圖塊貼在 3D 背景上面看[illegible]

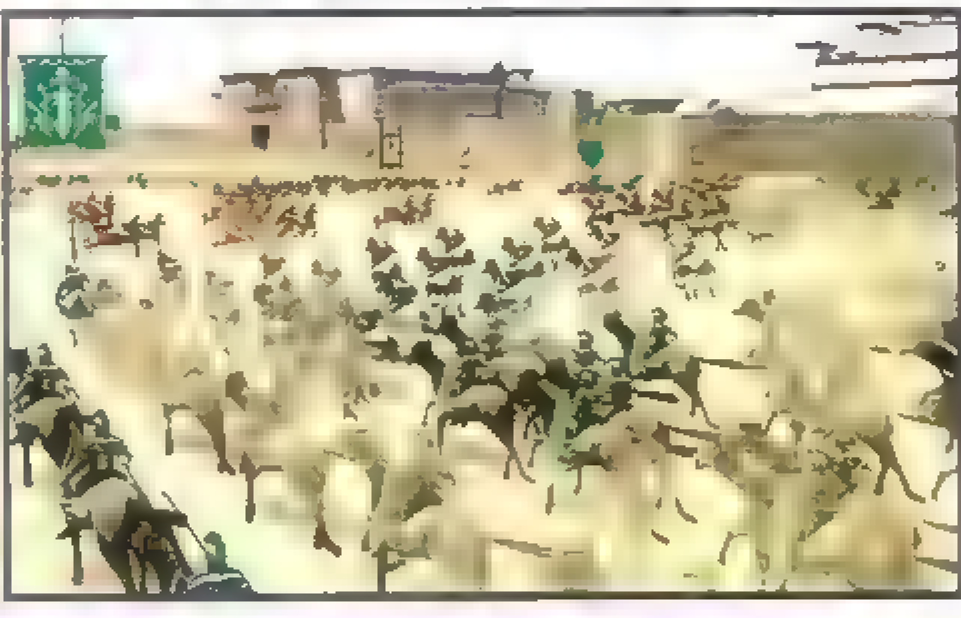
[illegible]展場上面展出的全軍破敵之[illegible]大幅的改進，遊戲本身已不再使用[illegible]，[illegible]景或是人物都採用 3D 繪圖顯示在畫面上。據[illegible]，[illegible]達到了可以讓程式繪製[illegible]使用 3D 繪製出[illegible]玩家只要看看本文的配合的圖片，就不難發現遊戲本身[illegible]進步的程度。玩家現在不但可以看[illegible]，還可以在戰場上面自由改變視角，加上每[illegible]大量的動作資料，因而在戰鬥之時玩家[illegible]位各自互相格鬥的情景。只可惜，[illegible]的代價，玩家們很可能得要購買最新的加速卡[illegible]享受到本品的究極體驗

[illegible]敵之羅馬大戰另一個改變就是在遊戲之中城鎮的[illegible]在遊戲裡面攻城的手續與前作大有不同，玩家在破[illegible]，得要實地的進入城鎮裡面在街道上與敵人作戰，[illegible]剿滅了敵人殘黨之後方能算是獲得勝利。在全軍破敵之[illegible]，[illegible]不像前作那樣祇是具有防堵作用而[illegible]以指揮軍人實地的運用樓梯以及各種攻[illegible]工具，爬到城牆上面與敵人作戰。也因為如此，在全軍破[illegible]，[illegible]的技巧[illegible]也因如此變得更加[illegible]化

[illegible]戰鬥本身的角度看來，全軍破敵之羅馬大戰裡面，不[illegible]軍隊聲勢壯大就可以贏得戰役的。除了軍隊的大小之[illegible]在戰場上所採用的策略以及[illegible]，[illegible]下達指令要求各個部隊組成[illegible]五花八門，每一個陣式[illegible]，[illegible]種陣式並不是馬上可以自[illegible]。[illegible]能夠活用陣式時，在遊戲裡面[illegible]的效果

[illegible]羅馬大戰與系列前作一樣，除了即時戰鬥的[illegible]之外，更有著策略的部分。玩家在戰爭之際，還不能夠[illegible]如研究、資源管理、城鎮規劃等等遊戲中重要的[illegible]在遊戲中的最終目的就是要不斷的擴展王國的版圖[illegible]之外，還得要想辦法提高收入、開發新的資源、訓練軍隊、興建軍事設施等工作、





波斯王子之時光流沙
(Prince of Persia: The Sands of Time)

製作公司 Ubi Soft Montreal Studio
發行公司 Ubi Soft
遊戲網站 www.prince-of-persia.com



皮斯王子系列對於老一輩的玩家來說一定都不陌生，這一套遊戲可以說是電腦平台上面動作遊戲的開山始祖。皮斯王子系列玩家除了動作要快之外，遊戲裡面很多地方都還得要靠玩家動動腦筋才能通過。因此，波斯王子系列之所以為人所樂道，關卡巧妙的設計也是其成名原因之一。前幾年，三威兩推出了遊戲的續集，名為皮斯王子3D，製作公司為了趕上3D的潮流，雖然畫面改進了，但卻也失去了皮斯王子系列原有的特殊風格，當時，所有的媒體都說皮斯王子系列已經完蛋了，令人覺得惋惜。因此，當筆者在E3會場上面看到新的皮斯王子系列遊戲時，非常的興奮。

Ubi Soft Montreal Studio正在開發一套全新的皮斯王子系列遊戲，暫時名為「時光流沙」，為了要繼續延續這一個經典遊戲系列，設計小組特別請到了原本皮斯王子的製作人Jordan Mechner親自操刀，希望能夠重新找回皮斯王子系列風格的一套產品。遊戲製作公司Ubi Soft Montreal Studio曾設計Splinter Cell的公司，





因此也是一家擁有設計高品質產品的工作室。在這兩大勢力聯手合作之下，新版的皮斯王子一定不會令人失望。

時光流沙承繼了皮斯王子系列的特色，在遊戲裡面玩家操作著王子，在眾多關卡裡面，運用王子本身靈活的體能以及過人的武功，殺敗關關。時光流沙裡面與前作最大的不同就是在新作裡面王子將會擁有時光流沙所帶來的各種能力。在遊戲裡面只要王子收集到足夠的時光流沙，就可以使用流沙所帶來的各種能力。這一些能力包括可以將時間倒轉十秒的能力，可以讓玩家彌補在遊戲之中所犯的任何一個錯誤。其他的能力包括可以將敵人傳送到另一個時光空間以及可以預見未來關卡中可能會遇到危險的預視能力。時光流沙還能夠給予王子將減慢時間流失的能力，當使用這一個功能時，畫面上的效果猶如駭客任務裡面的特效一樣，相當的酷。

時光流沙裡面所有的人物動作都相當圓滑生動，製作小組使用動作捕捉技術，然後再加上後期修改，因此人物的動作比起皮斯王子3D來說簡直是進步了上千倍。在背景方面，遊戲使用Jade引擎，不但能夠顯示出極為高畫質的背景畫面，在遊戲的視角上也有創新的突破。在時光流沙裡面一共有三種視角可供玩家選擇。第一種是自由視角，可以讓玩家自由的控制視角；第二種是動作視角，也就是由遊戲設計師預設的視角，可以在任何時候都提供玩家最佳化的遊戲角度；最後一種是特效視角，可以在戰鬥的時候可以提供如同香港武打電影剪接手法的感覺。

皮斯王子之時光流沙在E3會場上面馬上成為了業界熱烈討論的產品，許多媒體還將之選為E3裡面最受期待的動作遊戲。筆者一向是皮斯王子系列的支持者，在會場上面親眼看過遊戲之後，更是期待萬分。本遊戲預計會在今年年底推出。

善與惡2

暫譯 (Black and White 2)

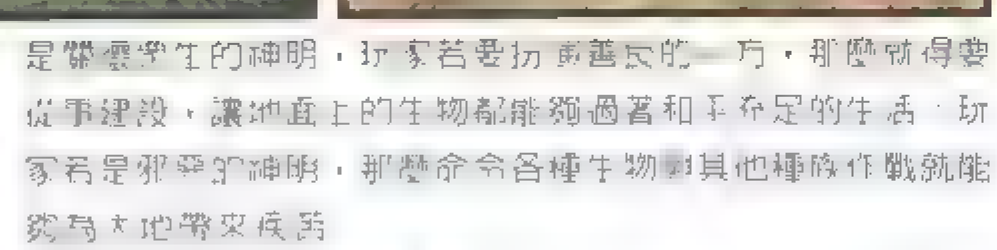
製作公司 Lionhead Studios
發行公司 Electronic Arts
遊戲網站 www.bwgame.com



第3名

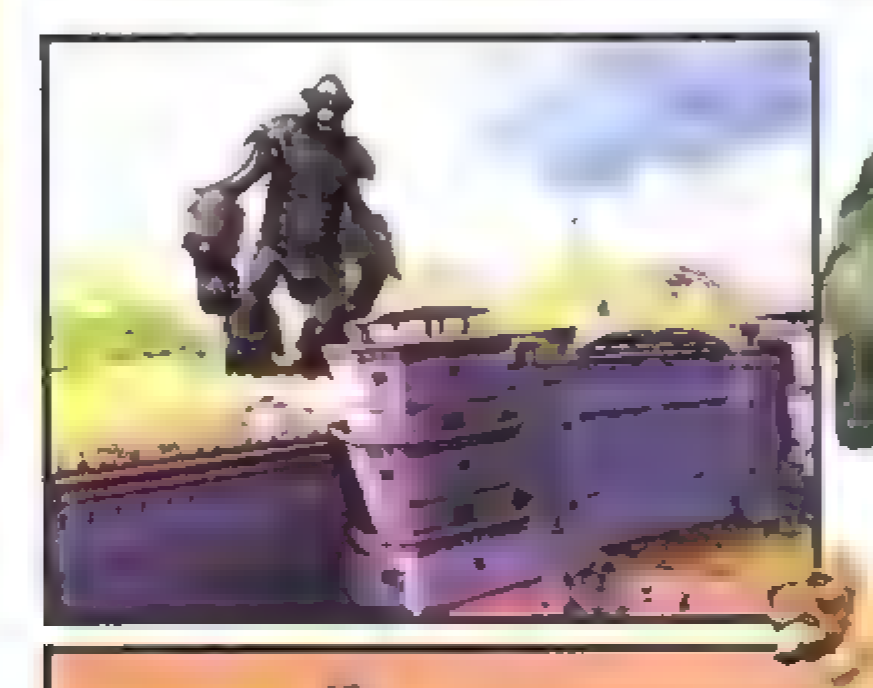
善與惡是一套能夠讓玩家扮演神明的遊戲，設計人Peter Molyneux從Populous系列一直到善與惡系列等等，一直以來都是「神明」類遊戲的創始者。這一次在會場上面展出的善與惡二代，一樣是一套能夠讓玩家扮演神明的產品。無論玩家想要扮演邪惡或者是善良的神明，善與惡二代都能夠再度的滿足玩家們的需求。據Peter Moyneus表示，當善與惡一代推出之後，許多遊戲的特色受到玩家的歡迎，但是遊戲一些部分也受到玩家們的批評。善與惡二代就是集結玩家們所有意見之後去蕪存菁的產品。

二代遊戲基本進行方式與一代一樣，玩家身為神明，可以培養出各種大型的生物為玩家在人間的代言人，等到所有人界的生物都相信玩家所派的生物是神明的使者之後，玩家便可以開始指揮人間的生物。這時，玩家便可以選擇要以邪惡或者是善良的方式來統治地面上的生物。善良的神明也就是帶領眾生的神明，玩家若要扮演善良的一方，那麼就得要從事建設，讓地面上的生物都能夠過著和平充足的生活。玩家若是邪惡的神明，那麼命令各種生物對其他種族作戰就能夠為大地帶來疾病。



二代最大的改進就是遊戲的圖形引擎，在二代裡面幾乎每一個物件都能夠與其他物件產生互動關係，例如當戰場上面下雪時，雪花會在地面上慢慢的堆積起來，這時若有人物走過，便會在地上留下腳印。在草原上面如果人物踏過草地，那麼便會在草上留下印子，這一些腳印會在一段時間之後消失，但是如果有大量的人物從同一個地方走過，那麼該地區的草地便會枯萎而死。因此，在遊戲裡面人物時常走過的路從枯萎的草地上就能夠看出來。在魔法效果方面，二代的引擎更是能夠顯示比一代要華麗許多的各類魔法特效。

善與惡一代玩家最為詬病的一個地方就是遊戲操作介面相當棘手，光是學習如何使用遊戲介面就要花上很長的時間。在二代中，設計小組特別的改為採用圖像操作介面，讓遊戲裡面所有的功能都以圖像顯示，這樣一來在操作上變得簡易不少。善與惡一代雖然已經是一套上乘的作品，二代在去蕪存菁之後更是讓產品昇華到另一個境界。看來，今年Lionehead Studios除了電影鬼才之外，善與惡二代也將會是一套受到矚目的作品。





毀滅戰士3

暫譯（DOOM 3）

- 製作公司 Id Software
- 發行公司 Activision
- 官方網站 www.idsoftware.com



毀滅戰士三代在去年E3展覽在一房間內部展出之後，就造成了現場一陣的一片轟動，不過，由於筆者去年就已經介紹過這套遊戲的許多相關資料，因此今年的報導就不再累述，僅量報導一些遊戲的新資訊。今年在會場上面，id Software的首席程式設計師，也是遊戲玩家所皆知的3D程式設計鬼才John Carmack，特別在會場上面以座談會的形態出現在記者們的眼前，討論有關毀滅戰士三代以及有關3D科技未來的相關消息。

據Carmack表示，毀滅戰士三代的遊戲以及引擎設計方向，與id Software以前所設計過的遊戲有著180度的大轉變。以往的遊戲注重的是遊戲的動作性以及刺激性，因此在設計引擎時注重的是速度，能夠讓引擎同時在畫面上跑大量敵人，讓玩家能夠過足癮。然而，在設計毀滅戰士三代之前，id Software設計小組就作了一個重大的決定，那就是往後該公司所設計的遊戲引擎，將會把重心放在遊戲的感覺以及玩家的體驗。以往的遊戲就好比電影裡的動作片一樣，id Software最新的目標則是要讓遊戲引擎能夠達到如同恐怖片的那種感覺。

因此，毀滅戰士三代的引擎捨棄了以往固定光照的技術（Static Lighting），而採用在每一個圖像上動態計算光源的動態光照技術（Dynamic Lighting）。這代表著在遊戲裡面每一個物件所產生的陰影，都會因為其他場景裡面的物件所在而產生互動。這種做法有個好處，就是在遊戲裡面完全能讓設計師創造出陰森的效果，但是因為這種光影計算相當耗費電腦資源，因此新的引擎沒有辦法去讓畫面上同時出現太多的人物。

不過，要營造恐怖效果並不需要大量的敵人，恐怖片裡面都是鬼怪一次出現兩、三隻才可怕，如果太多隻同時出現，那就失去恐怖的效果了！由於引擎不再需要支援大量的人物繪製，因此毀滅戰士三代還運用了凹凸貼圖（Bump mapping）的技術來繪製遊戲裡面的圖片，用來營造表面的粗糙感以及人物皮膚的凹凸不平感。這種技術同樣的也要用到大量的電腦計算資源。

一般的3D遊戲運用的投影技術是採用向量式投影技術，因此玩家無論在怎樣的解像度下畫面看起來都差不多。三代引擎運用的是點陣式投影技術（Pixel-based rendering），因此玩家畫面解像度設得越高，畫質也會跟著提高。除此之外，在三代裡面人物動作採用的是骨骼關節系統（Skeletal Animation），因此人物的動作會變得栩栩如生。再加上杜比數位5.1的音效，整套遊戲真的營造出了非常恐怖的效果。在會場上面展出時，所有的敵人設計都相當噁心恐怖，加上音效助陣，當敵人突然從暗處出現時，所有在座觀看的人都嚇了一跳。



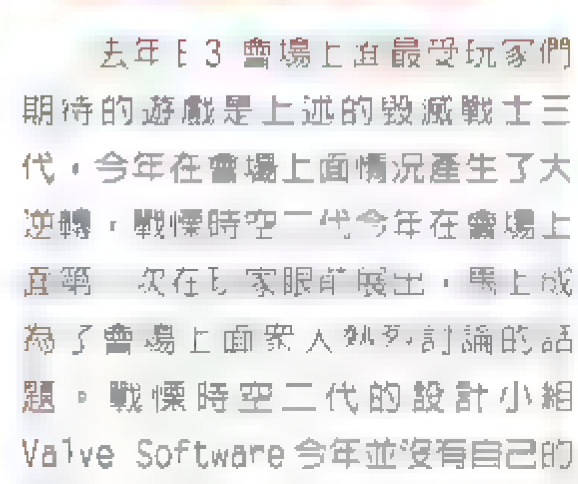


戰慄時空 2

暫譯 (Half Life 2)

- 製作公司 Valve Software
- 發行公司 Vivendi Universal Games
- 遊戲網站 www.valvesoftware.com

（編按：本遊戲在本期究極 GAME 館中也有介紹，此篇是以作者在 E3 展現場採訪內容為主，不過部分重複難以避免，敬請見諒。）





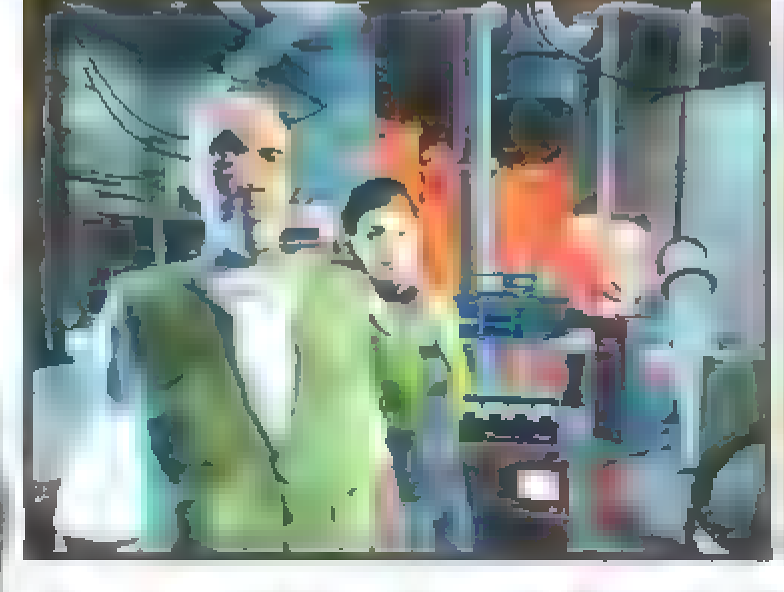
去年 E3 會場上面最受玩家們期待的遊戲是上述的毀滅戰士三代，今年在會場上面情況產生了大逆轉，戰慄時空二代今年在會場上面第一次在大家眼前展出，馬上成為了會場上面眾人熱烈討論的話題。戰慄時空二代的設計小組 Valve Software 今年並沒有自己的攤位，是與新的 3D 加速卡龍頭老大 ATI Technology 合作，在該公司的攤位上面設立了小房間展出這套遊戲。在會場上面隨時隨地在小房間外面都有玩家大排長龍。據筆者現場採訪，在隊伍上面的玩家平均要排約四個小時才能夠看到遊戲展示。筆者很幸運的剛好與 Valve Software 的人素有交情，因此很不好意思的就插隊進入展示房間裡面。筆者在參展之前就聽說戰慄時空二代是一套劃時代的產品，但是在親眼看到遊戲之後還是不能夠相信自己的眼睛。其他在會場上面筆者看到的產品與這套遊戲相比馬上就顯得遜色不少

想要報導戰慄時空二代，就不得不先仔細的介紹遊戲背後的引擎。戰慄時空二代採用的是 Valve Software 親手設計的 Source 引擎。Source 引擎一共分為四個部分，分別是人物引擎、物理引擎、圖形引擎以及任務編輯器，結合這四個部分，Source 運用引擎不但設計出像戰慄時空二代這樣的第一人視角射擊遊戲，還能夠用它來設計其他各種種類的遊戲。在戰慄時空二代還沒有推出時，目前就已經有許多遊戲公司爭相的想要得到 Source 引擎的使用授權，看來，id Software 的毀滅戰士三代要是不趕快設計好，恐怕將會全部都被 Source 引擎給搶光了

首先，先介紹 Source 的人物引擎。乍看之下，Source 所繪製的人物比起戰慄時空一代的人物在品質及細節上都進步許多，尤其是在人物的臉部，幾乎已經看不出來是由多邊形所構成，無論是在皮膚的材質或者是眼睛的效果上都栩栩如生。Source 的人物引擎最令人感到嘆為觀止的功能就是處理人物的口語引擎。口語引擎一共分為兩部分，分別是語音引擎以及情緒引擎。語音引擎顧名思義，就是專門處理人物表情的部分。一般的電腦遊戲語音在錄製之後，美工人員都還要設定人物的嘴形，才能達到語音對嘴的效果。在戰慄時空二代裡面卻不是如此，語音引擎在讀入語音檔案之後，會自動擷取音效分析，自動的讓人物的嘴形和錄製的語音互相符合。為了要證明 Source 引擎的語音系統功能之強大，Valve 老闆 Gabe Newell 特別讓遊戲中的人物開始說起中文來，果不期然，人物對嘴的效果就真的有如正在說中文一樣，真是令人嘆為觀止！

口語引擎的另一個部分就是情緒引擎。戰慄時空二代裡面的人物臉部都有約 40 個肌肉部分可以控制，可是，遊戲的美工在表達人物情緒時並不需要一一的去控制這一些肌肉來表達所需要的表情。在情緒引擎裡面一共有預設的 50 多種人物情緒，每一種情緒都還有分十幾種不同的程度可供選擇，設計人員只要選擇所表達的情緒，畫面人物就會栩栩如生的顯示出變化的表情。Gabe Newell 特別的展示出各種不同的人物表情，現場所有的人馬上變得啞口無言。筆者沒有想







色，遊戲看起來[illegible]甚至會變得更加[illegible]。

Source 引擎的[illegible]功能便是具物件引擎，筆者可以斷言，目前市面上所有的遊戲裡面，絕對沒有一套遊戲的物理系統比Source引擎更能模擬真實世界中物理法則了。在戰慄時空二代裡面，每一個物件都有各種不同的物理特性，例如重量、摩擦係數、材質、密度、[illegible]、彈性、[illegible]、關節等都可以自由設定，而遊戲設計師在設計遊戲關卡時，必須要在每一個物件上面一一設定這一些物理特性。這樣一來，遊戲裡面物件之間的互動關係才能夠如同真實世界一般自然。

在圖形引擎方面的功能更是[illegible]。Source引擎支援各種DirectX 9的圖形特效功能，引擎本身不但能夠支援更細膩的遊戲畫面之外，在各種3D效果上也是應有盡有。火焰、煙霧以及各種透明物體等效果在Source引擎裡面都有支援，例如Bump Mapping, Texture Shader, Surface Refraction等等。在遊戲裡面所有的表面也都可以自由改變形狀，因此遊戲中任何的物件都能夠破裂、地面也會裂開。





最後一個部分是遊戲的任務編輯器，遊戲的劇情引擎在執行編輯器的劇本有兩種設定模式，第一種是過場情節模式，第二種則是自由設定模式。過場情節模式是遊戲中所有的物件都會完全按照設計[illegible]來執行，而自由設定模式則是在設計師設定了[illegible]基本行為模式之後，讓引擎的人工智慧來根據環境的[illegible]物件的操作。[illegible]來說，在遊戲裡面每一個怪物的行為模式各有不同，在設計殭屍時，設計小組可以輸入殭屍的基本攻擊[illegible]等等，等到遊戲執行的時候，劇情引擎就會在[illegible]操作殭屍的行動。當殭屍沒有發現[illegible]，會漫無目的的走來走去，等到發現玩家時，就會[illegible]攻擊，[illegible]殭屍發現自己受傷的時候，他便會[illegible]。劇情引擎[illegible]當人物在行動之時，[illegible]會懂得利用[illegible]各種物件來協助自己。

Source 遊戲引擎[illegible]，至於遊戲故事本身Valve則[illegible]透露，不過我們知道遊戲故事發生在17號城，而整個城市則遭受到各種大型的外星人攻擊。在戰慄時空二代裡面，除了在一代裡出現過的人物都會登場之外，玩家在遊戲裡面還會有一位新的美女同伴Alex。除此之外，我們還知道在戰慄時空二代裡面可以使用的物件將會增加許多，也可以像Halo那樣駕駛各種交通工具，在展示的時候，Gabe Newell特別的駕駛一部配有機關槍的車，並且與天上追逐的飛船互相開槍戰鬥，實在是過癮的不得了。

Source 的引擎為遊戲設計師提供了各種前所未有的功能，這代表著戰慄時空二代的遊戲內容將會變得更多元化，真是一套令人期待不已的產品。





烏龜島區域、公會城堡即將啓動，
全新頭飾、神兵武器熱情現身！
仙境RO伝說
傾城之戰
ro.gameflier.com
The War Of Emperium
爭奪顛峰榮耀的
開啓王者角力的聖戰
前所未有91級超強新怪隱居烏龜形小島，大大
小小烏龜群漫步，海豹、海獅、兔寶寶也來湊
熱鬧，最新可愛魔物盡在這裡！
公會專屬城堡開放佔領，專屬NPC、休息室、
練功所應有盡有，各路人馬搶佔一決勝負，
boss魔物領軍捍衛堡壘！
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。
遊戲上市日期以官網公佈為主，欲知詳情請上網查詢



天使不夜城之役
神兵利器新花樣
聯業超猛武器出現，雷神之槌、王者權杖、
尊貴限定擁有，新式可愛頭飾合成，臉紅面具
、天使頭盔……掀起追逐熱潮！
研發 GRAVITY 代理 遊戲新幹線 發行 智冠科技股份有限公司
ro.gameflier.com

ro.gameflier.com

凝聚幸福的夏季饗宴！

2003 RO 嘉年華

，大人小孩通通有；
，全家大小一起來！

追求幸福，全民一律平等，
擁抱快樂，你有我有大家通通都有！！
今年盛夏最有活力的慶典即將開鑼，

10.0

HAMMER FALL

BLACK SMITH

研發 GRAVITY 代理 遊戲新幹線 發行 智冠科技股份有限公司

「2003 RO 嘉年華」，不分年級，不分世代，沒有族群，沒有限制，帶著你的朋友，來創造歡笑，帶著你的父母，來分享幸福，帶著你的小孩，來挖掘樂趣，帶著你的情人，來親吻甜蜜。





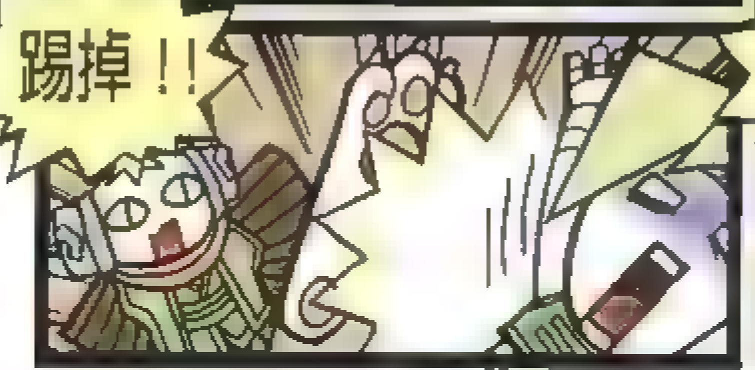
提供最完整詳細的石盤攻略

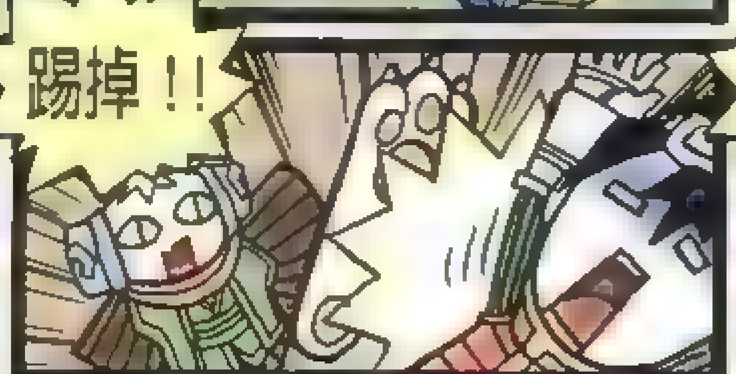




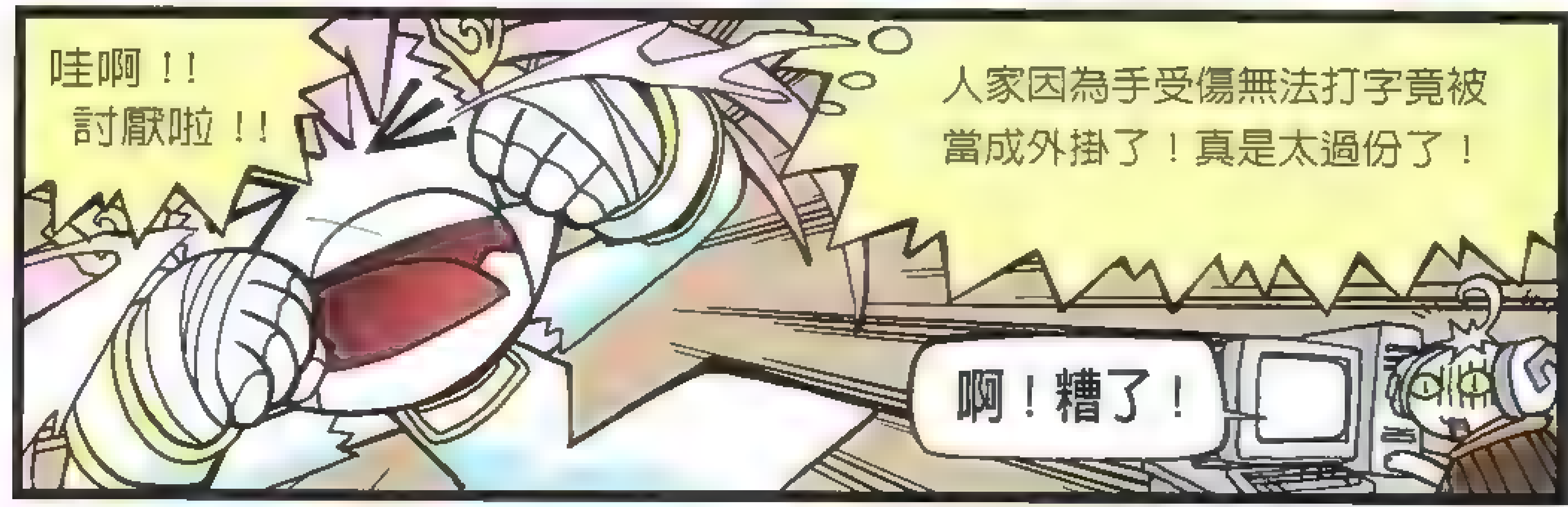






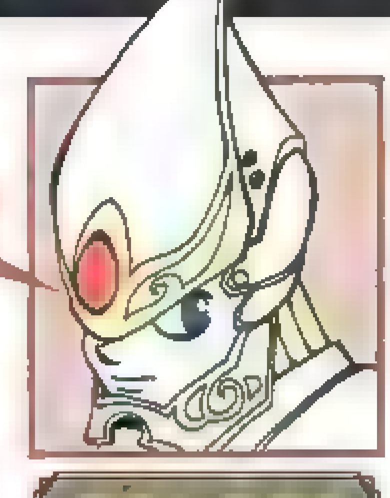






線上遊戲GM抓外掛是好事，不過也要明察秋毫別冤枉好人喔！





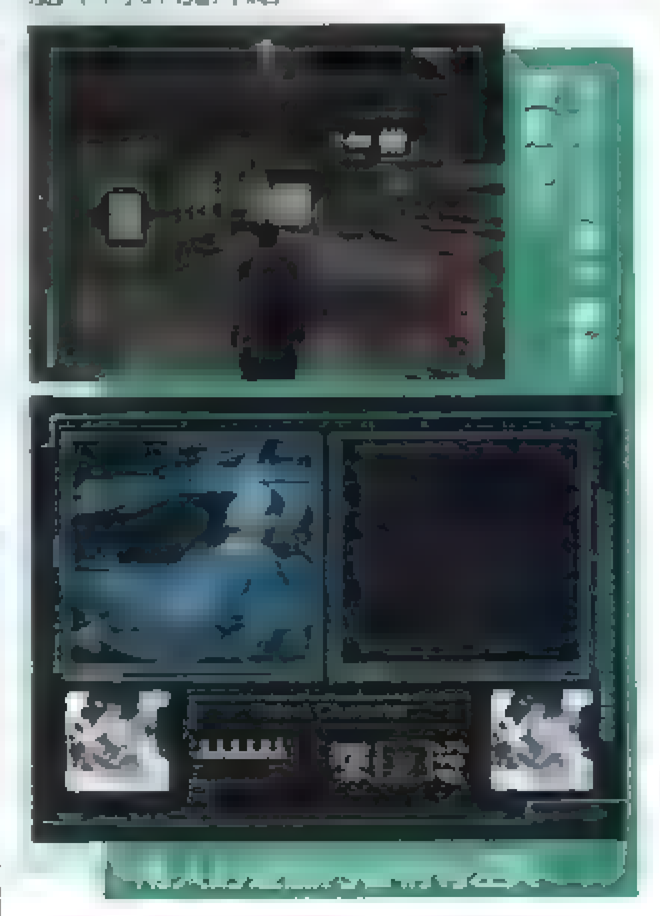
完全重現電影中的精彩動作

駭客任務 重裝上陣 兩行完全攻略

駭客任務 重裝上陣（Enter the Matrix）總共有四個平台一起推出，包括PC、PlayStation2、Xbox、GameCube等等，不過四個平台的遊戲內容完全一模一樣，因此這個攻略也可以適用在不同平台上。這個遊戲無法像一般的FPS一樣中途隨時存檔，遊戲中所選擇難易度最大的差別在敵人攻擊力和耐久力，以及"指向針"出現的頻率。在"Easy"的難度裡，你全程有會有"指向針"指引你到正確的方位，"Normal"的"指向針"偶而會出現，而"Hard"難度中"指向針"出現的機會就更少了。

人物選擇

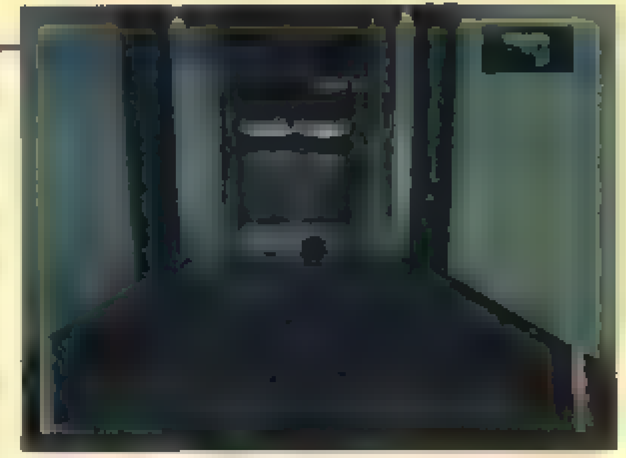
一開始遊戲會有一段電影動畫，接著你可以選擇Ghost與Niobe兩個角色來進行。雖然Niobe看起來比較似乎敏捷，Ghost比較有力，其實這兩個角色的屬性差異不大，最大的差別反而是兩位角色有著不同的遊戲內容。或許有些場景是相同的，但兩位角色所要進行的任務不一樣，比如兩者要爆破的地方就會有所差異，此外在一些開車的場景，Niobe通常是當駕駛員，而Ghost則當槍手。在搏鬥時記得善用"Focus"的功能，在許多艱困的場景中"Focus"將會是你唯一的武器。而"F"鍵的防守、反擊、奪槍、背刺、反摔等功能則是你在消耗完"Focus"後最大的救星。其他操作方式請自行參考說明書，此處不再詳加介紹。



GHOST 攻略部份

Closing Time

Epicenter



這一關的出口在此處

Niobe是真實世界的Zion中Logos號的艦長，Ghost則是他的手下，加上Sparks則擔任總機的角色，負責帶人在Matrix虛擬世界的路線監控。這次Niobe收到Osiris號艦長Thadeus的訊息，決定到Matrix的郵局拿取Thadeus寄送的錄片。儘管Sparks不贊成，你所扮演的Ghost仍決定與之相助，跟隨Niobe進入郵局拿取包裹。

這一關主要是讓你熟悉一下遊戲的操作方式。Niobe載著Ghost下車後進入大廳後，根據Sparks的提示，必須找到一個編號為731222的包裹。記得隨時按下[ESC]打開Tips，來聽取Sparks的提示。進入右邊的儲藏室時，Sparks會告訴你包裹已被送到樓上。用拳腳或手槍（按[E]鍵切換）打發掉樓的兩名守衛，由大廳後方櫃台左邊進去，但電梯無法打開，按[F]鍵打開電梯右側的門進去，打發三個守衛後可以看到一個急救箱，打發守衛繞過急救箱走上階梯打開門。上兩個樓梯後開門進入一個鐵網平台內。

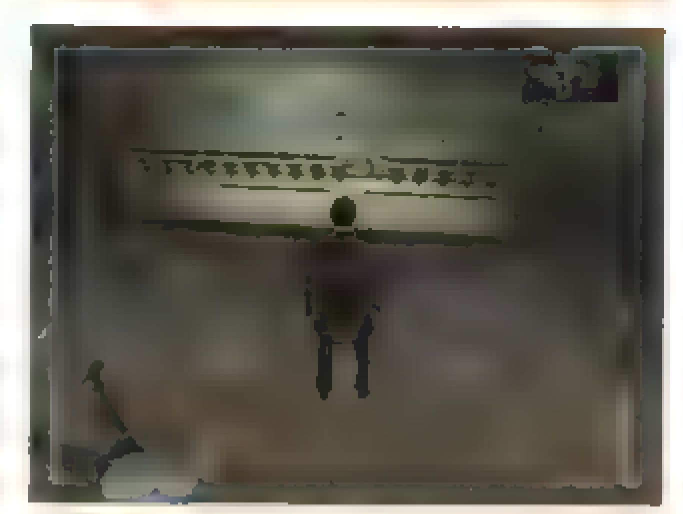
走至樓下從背後幹掉那名守衛，可以爬過對面的鐵網，這裡面的工人打不打都無所謂。這地方又大又深，走上的鐵門兩側有兩個氣閥柵，沒有指標的話可能要慢慢找。打開鐵門進入電梯，Sparks警告你二樓都是警察，這時會有一個儲存點。

Unexpected Arrival

來到二樓四名警察立刻衝出來，解決他們後再去拿SMG步槍與急救箱。來到轉角會有一輛堆高機掩護幾名警察過來，立刻躲在轉角木箱後面的牆，讓堆高機撞牆爆炸，再沿著青光走道上四名警察，拿取他們身上的彈藥。繞到轉角又是一堆警察，盡量祭出手槍與"Focus"能力吧。繼續前進會有一個急救包，轉過角落幹掉所有警衛，進入另一個場景。

突然會有戴著防毒面具的警察投擲催淚彈，Sparks立刻警告你要找路離

開。小心不要掉到地面，否則催淚瓦斯會對你造成傷害。往回沿著架子頂端繞一圈過去，跳到鐵架上橫爬到另一端的通風管，不要管下方的警察。走到一半管子會突然往下沉，小心翼翼的再從鐵網爬上去，若掉到地面，立刻回到鐵絲網上爬上去休息補血。通過管子後進入右邊的天花板，跳下中間的玻璃進入下一個場景。


你要從此處的通風管跑過去

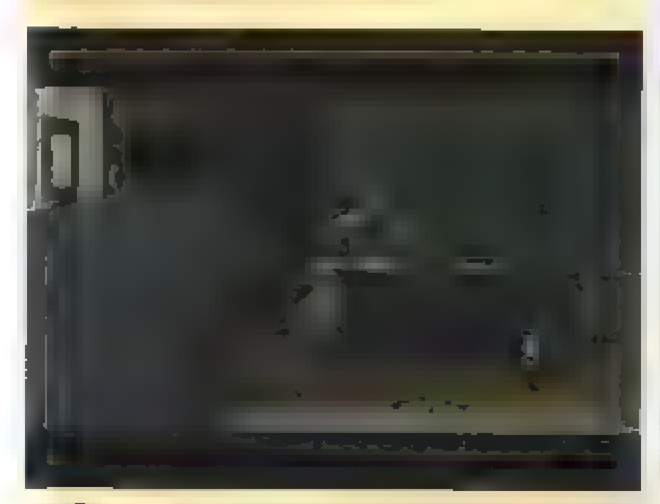
Redirected

一出房間先幹掉外面的 名警察，走出房間後在右邊鐵網後有 敵人，不要理會他們，用"Focus"能力衝到鐵網旁拿彈藥，再衝到另外一邊沿著走道前進。這裡會有很多整理信件的員工，Sparks會指示你找到一間控制室，往前走可以從鐵網爬過去，或踢破右邊電腦室的玻璃過去。往左走過貨物堆幹掉幾名守衛，鑽進鐵捲門到盡頭打開左邊的綠門進去，到最左邊盡頭那間辦公室裡開門進去，又會有守衛等著你。在這裡找到有黃色欄杆的門進去，穿過貨物間可以進入控制室，按下工作人員背後的按鈕並拿取急救包，再從他們左側開門離開。


按下工作人員背後的按鈕打開電梯

Backtracking

下到鐵梯最底端解決那名守衛，出門後不要理會鐵網後那名守衛，從旁邊的通道繞到他後方，沿著通道走到底被有黃色欄杆的鐵門封死，繞到鐵門左邊的區域，往角落跳過鐵網幹掉遠方的兩個守衛，進入一旁的綠門。


特別小心大廳中央的催淚瓦斯

Got It !

接著回到一樓大廳，來到守衛前去開啓的電梯處進入電梯，在二樓盡頭會有一個急救箱，包裹就在急救箱的旁邊，它會上左戴著的編號。拿到包裹後會被一群警察包圍，幸好Niobe及時趕到，配合Niobe幹光這層的警察，特別小心大廳中間的催淚瓦斯，生命值快沒時得趕快去吃急救包。將所有警察解決後搭電梯下樓，正要開門走出郵局時，鐵門突然關閉並湧出一大堆警察。立刻切換成武器並善用柱子來慢慢解決，全部殺光後從櫃台左邊的門進去，登上幾個階梯後回到二樓。

Big Distraction

再度來到鐵梯平台，往前走時通道突然斷裂，由Sparks處得知控制室附近的經理室有電梯可離開郵局。回到一樓往前進剛剛的辦公室已著火，這裡的地形十分雜亂，守衛也很多，還好通道是一直線。來到盡頭後開門進入二樓。

Breakout!

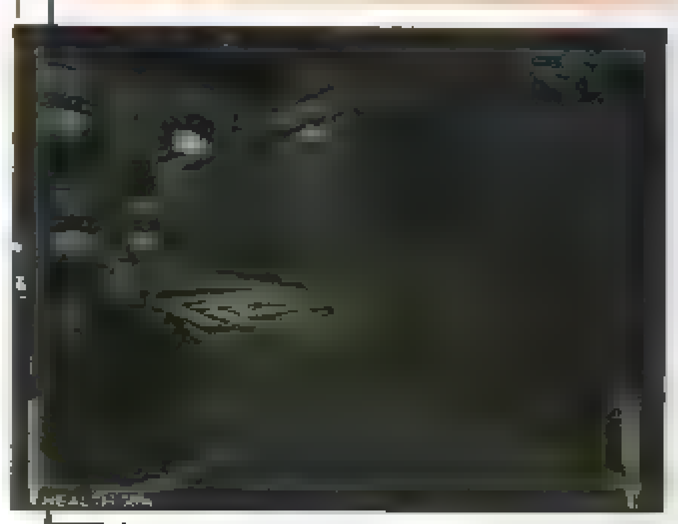
再次進入控制室會有無限的警察從後面偷襲，趕快從另一個門出去打發會車的幾名警察，再躲在這裡回復體力。走上倉庫會有一撥撥的警察等著你，他們也是殺不完的，不要浪費時間去幹他們，按下"Focus"鍵衝到左邊的經理室，跳出窗外與開車過來接應的Niobe會合。


破窗而出與接應的Niobe會合

City Driving

Get to the Hard Line

這關主要由Niobe來開車，你只[illegible]追過來的警察就好了（通常也沒有什麼表現的機會）。不過Niobe的技術還不是普通的爛，真的坐在這種車有十條命也不夠死。開進一個窄巷後兩人一起爬上階梯，電腦人也首度出現。


首次登場的射擊關卡

City Rooftops

Answer the Phone

登上屋頂後往四根煙囪的地方向下跳，往前跳下去再爬上另一個梯子，一開門就被電腦人打翻。在Niobe的掩護下跳到另一個屋頂，小心屋頂的電腦人偷襲。往前跳到排氣管上的梯子爬上去，必要的話可以用"Focus"助跑。繞一圈後再跳過一個建築物，小心利用障礙物來躲子彈。來到一扇門前會出現兩個警察，解決掉他們後往右走，利用"Focus"跳過建築物，小心不要掉到下方的平台(假如掉下去的話要先解決掉下方的警察)，往右再跳上樓梯。此時電腦人會出現在你附近，不要想跟他打，你可不是救世主。往左到角落跳到一個有木條的地方，解決掉裡面的兩個警察後馬上上樓，否則電腦人會追上來。上樓後跳到另一個建築物，爬上梯子繞過一個角落，再跳上梯子便可來到有電話的房間，進去接電話傳送回船艦。

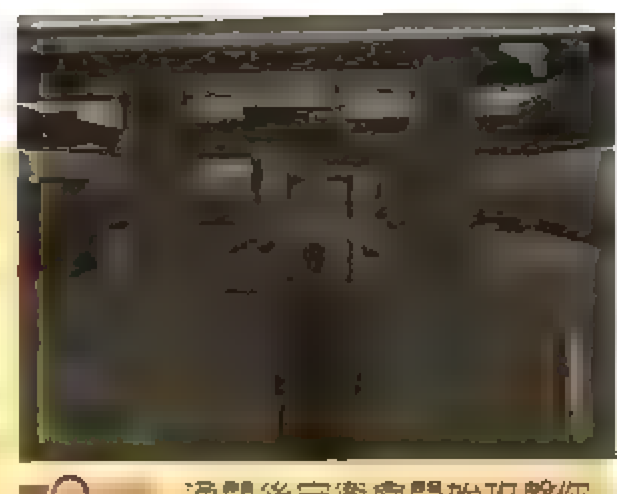
回Logos號後Niobe將Osiris號艦長Thadeus所寄送的重要訊息傳回Zion，原來Osiris號偵測到大量的烏賊與鑽地裝備正在鑽向Zion，看來Matrix準備向Zion大舉進攻，而Osiris在被烏賊摧毀前寄出了這份包裹，希望能早點讓Zion知道這個訊息，預先做好準備。Zion的指揮官Deadbolt（也就是Niobe的情人）要所有船艦盡快趕回Zion預作準備。



從此處跳進去時不要跌落到下一層

The Airport

Concourse



通關後守衛會開始攻擊你

在船上眾人接獲一項新任務，趕前往機場去完成重要的電話來傳輸，但突然從另一艘船的接線生Jax處得知消息，Zion的同伴Axel被抓走了，而Soren正帶著所有人跟蹤他們。Jax希望你們能援助救出Axel。於是Niobe決定追蹤被敵人捉住的Axel，Ghost則去與Soren會合。通關後守衛會開始攻擊你，進入登機棚在左邊廁所裡可以撿到MP5，但馬上會有三名特種部隊衝出來攻擊你。從女廁後方的門進入男廁幹掉一些特種部隊，一出去又有一堆特種部隊。經過E2登機口從左邊走廊進去一個有販賣機的房間。

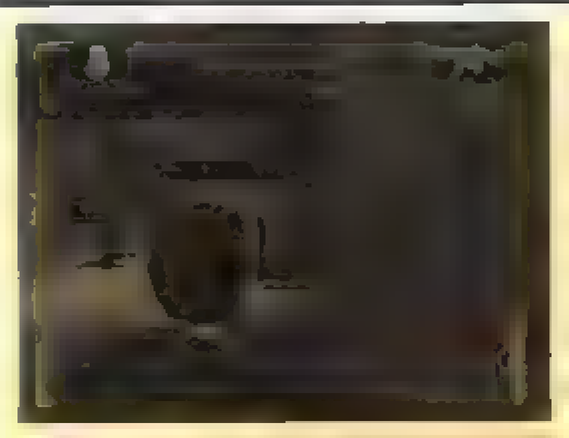
North Point



這一關的手榴彈一定要省著點用

進去房間裡面幹掉幾名守衛後，可以在角落黃色箱子撿到手榴彈，然後到一旁的走道丟手榴彈炸開窗口，其他的手榴彈千萬不要亂用。出去後來到E3登機口，幹掉後方的守衛，從Pentium4的招牌左邊進入，來到E4登機口會有一台直升機與幾名特種部隊，先徒手解決特種部隊搶他們武器，多存一些MP5的彈藥，然後進入下一場景準備頭目戰。

North Point 2



躲在這座牆後面就不會被頭目攻擊

一進入這個關卡前後的門都會被封死，而且Ghost的生命值無法回復，因此一定要善用"Focus"盡量減少損傷。一開始到前方牆壁躲避直升機的射擊，之後直升機會飛回來，從旁邊衝出去用大概三分之一的"Focus"賞它一排大概30顆子彈，不要多打，剩下的賞給特種部隊。一開始躲到牆壁並抓緊時機往中間丟一顆手榴彈上去。直升機會從中釋放五名特種部隊下來，等手榴彈爆炸後用"Focus"解決還沒死的特種部隊，拿取他們的武器後馬上退回牆角回復"Focus"。

接下來直升機又會開始掃射，同樣等它回來時用"Focus"衝出去賞它30顆子彈，再退回來丟手榴彈，手榴彈與"Focus"的時機將會是致勝的關鍵。大概丟完五發手榴彈後直升機也差不多掛了。之後解決進來的兩名特種部隊繼續前進，進入A4登機口進入一家書店會有急救包與一群敵人，解決掉他們後登上左邊的階梯前往下一個場景。

Monorail

進入捷運站月台後，你會發現Soren在與左右兩邊通道的警察激戰，進入右邊通道與Soren解決掉沿途的警察與破窗而入的特種部隊；不要管左邊通道源源不斷出現的特種部隊，他們是殺不完的，徒然浪費你的子彈而已。走進通道盡頭儲存遊戲進度。

Revolving Restaurant

來到一個旋轉餐廳後，Sparks告訴你上方有一個出口，必須藉由鋼琴跳上去。往上走下方的電梯會打開出現一堆敵人，但電梯裡也會有一個急救箱。清光上下所有的敵人後跳上旁邊的鋼琴，等轉到梯子處就可以進入下一場景。



跳上鋼琴等待梯子過來

Terminal

出去來到有手扶梯的大廳後，上下各會出現兩波敵人，跳到樓下清光他們，進入下方的門後Sparks要你聽他指示，打開右邊鐵門立刻往右跑，解決掉右邊走道上的所有敵人，不要再到其他地方去，這裡的敵人是殺不完的。接著進入右邊中間的手扶梯射掉上方的兩名特種部隊，到樓上後往右走沿著通道路殺過去，來到盡頭就會與Soren的手下會合。



從這裡一直前進就是終點

用狙擊鏡攻擊下方的特種部隊

Control Tower

當你與Soren會合時，敵人已跟隨而至，一行人撤退至控制塔中，你必須從控制塔掩護Soren。先打死塔上前方的狙擊手，拾取他的狙擊槍，這時對面頂樓會不斷出現特種部隊，在Sparks的指示下先用狙擊槍打掉Soren下方的兩名特種部隊，按3放大狙擊鏡，然後下樓到高台樓梯和窗台上的敵人，回到頂樓進入儲存點。

Control Tower 2

這時Niobe傳來消息，Axel已經被送上飛機了，Niobe要你用狙擊槍打爆飛機輪胎以阻止飛機起飛。趕快切換成狙擊槍，將狙擊鏡倍率放到最大，然後按下"Focus"鍵放慢速度，對準飛機的前輪來射擊，只要不要差太多就可以打爆輪胎了。結果Axel被送上另一輛吉普車，你則會被一輛直升機攻擊。立刻收起狙擊槍躲到柱子後面，利用SG 552加上"Focus"來摧毀直升機。這輛直升機只會在三個窗口出現，只要利用柱子躲好就不會有受傷的可能。快要摧毀直升機前地上的入口會打開，你要趕緊聽從Sparks的命令下樓梯離開塔台，否則直升機會飛過來與塔台同歸於盡，剛剛的努力就白費了。

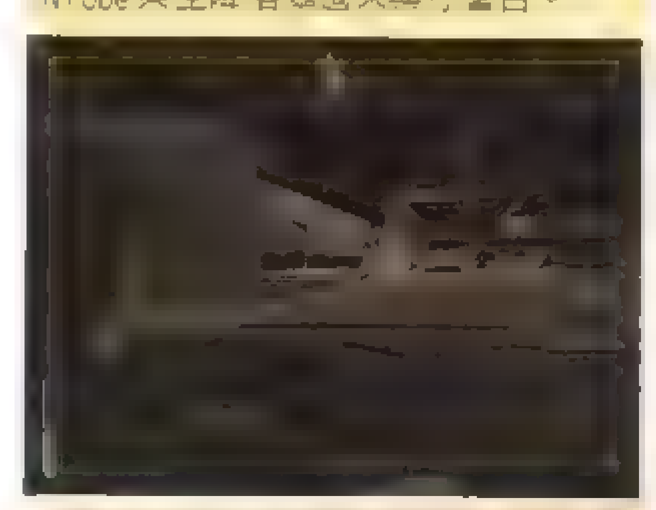


用狙擊槍對準飛機前輪來射擊

The Aqueduck

Retrieving Axel

衝下樓梯與Soren會面，得知Axel又被送上另一輛運輸機，兩人立刻從塔台狙擊下方的警車，各自乘坐一輛車子追過去，Soren直接將車子開進運輸機的貨倉，你則駕駛汽車跟隨過去。一路跟過去運輸機會不斷的丟下障礙物來阻擋你，可以利用滑鼠控制方向，只要撞上太多障礙物，跟丟飛機任務就失敗了，盡量不要待在飛機的正下方。追過飛機後會有三輛警車追過來，盡量靠左開，到達盡頭前飛機左邊會有一條小路，進去，出了路往左下開下去鑽過一個隧道，再往前開鑽過第二個，前方陸續有幾個柵欄卡可以撞開。往左轉裡進最後一個柵欄沿著右邊開，又可以進入另一個隧道，開進隧道後到達一個建築物時從左邊繞過去，沿著左方的牆壁開，不久後又開回車道，進入最後一個大隧道右邊要小心過關。救出Axel後Niobe乘坐薄暮號過來與你會合。



這個盡頭要往左開進去

The Sewers

Abyss

救出Soren後，你與Niobe聯絡所有的艦長聚在一起，Niobe正要說明母體的準備攻入錫安的陰謀時，敵人突然大舉來攻，你跟Niobe立刻從地道逃走。不過你卻在中途滑下水道，必須想辦法爬到頂端的平台接電話。首先往走沿著水管走，跳上陽台繼續走到瀑布下方爬上梯子，沿著牆壁繞到另一邊，到上一層後可以走上階梯，到盡頭再爬上梯子，穿過洞口繞過管柱爬上另一個梯子，一上梯子立刻躲到牆壁後解決過來的警察取得狙擊槍，

[illegible]快[illegible]的[illegible]的Ballard[illegible]特種部隊[illegible]在這個地方使用"Focus"時要[illegible]，[illegible]有可能[illegible]就翻到下面去了。

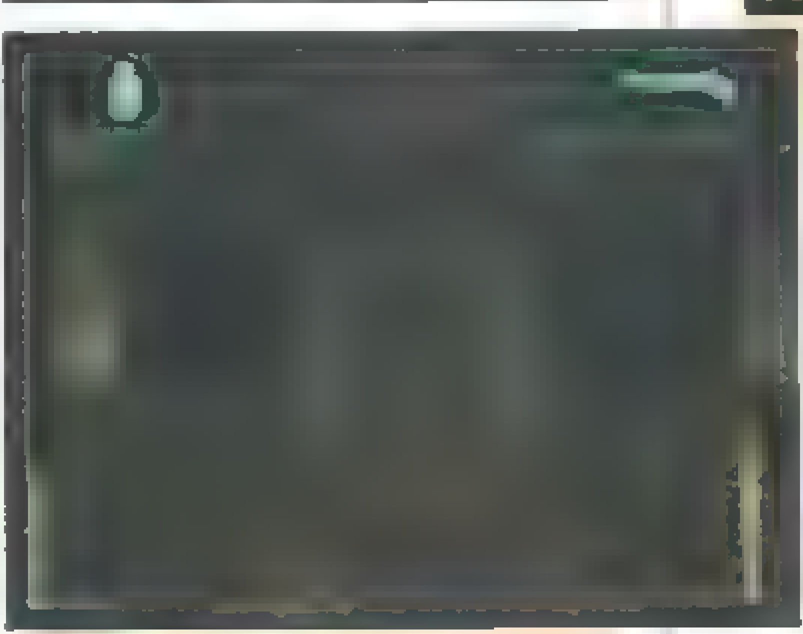
[illegible]右沿著鐵道走，[illegible]盡頭爬上梯子，[illegible]換成狙擊鏡頭加上"Focus"來狙擊橋上下攻擊Ballard的那三名特種部隊，[illegible]著順著鐵道走前到右前方的平台，從平台中央圓洞的梯子下去，總出去後Ballard接到[illegible]，便可[illegible]下一個場景。



狙擊橋上下攻擊[illegible]的那三名[illegible]

The Abyss 2

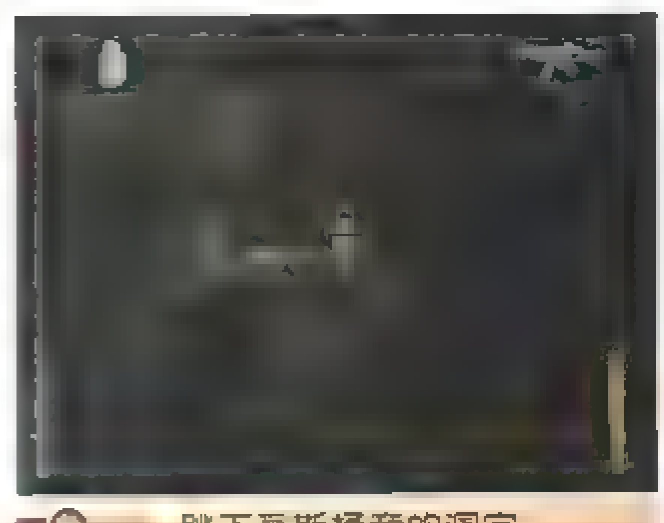
[illegible]幾個特種部隊，[illegible]下，上去後先幹掉右邊與前後[illegible]名警察，特別小心[illegible]上[illegible]狙擊手，從中央平台洞旁的梯子[illegible]往下爬再最下層有急救箱，[illegible]所有狙擊手清掉[illegible]，Sparks現在還[illegible]，[illegible]給你Offensive Grenades，[illegible]



[illegible]掉這道[illegible]去

Pumped

[illegible]上[illegible]會出現[illegible]，跟著[illegible]左[illegible]，在看到[illegible]右轉，[illegible]去[illegible]掉幾名敵人，沿著通道[illegible]發電廠，所有的[illegible]掉敵人，先進入發電廠[illegible]層的特種部隊，再從角落中的梯子爬上去，繞過發電機後跳到對岸，但左前方的通道[illegible]這時[illegible]幾名敵人，[illegible]跳回地上將他們解決掉。跟著[illegible]發電[illegible]角一去，跳下瓦斯桶旁邊的洞穴。



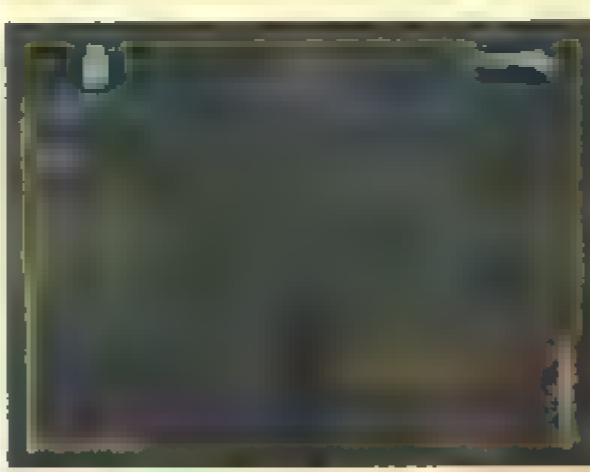
跳下瓦斯桶旁的洞穴

[illegible]欄杆，幹掉鐵絲網後面的敵人，跳上木箱爬上右邊的[illegible]，同時[illegible]特種部隊，跳回地上後進入第二個發電廠清光[illegible]，[illegible]一個梯子，當你爬上梯子時Sparks會提醒[illegible]，[illegible]蒸氣關掉。關蒸氣的地方就在該電廠[illegible]兩名士兵，把他們解決掉並爬上剛剛的梯子[illegible]，跳進地上的洞穴進入另一個場景。

Ice and Corrupt

[illegible]Ice與Corrupt[illegible]的生命值，先從[illegible]合[illegible]剛剛[illegible]，再[illegible]大[illegible]桶跳上去。[illegible]

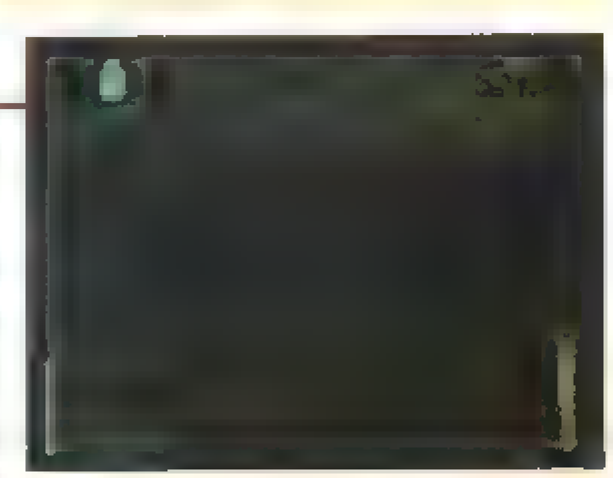
[illegible]爬梯上[illegible]梯子，上[illegible]四方井欄[illegible]有一個[illegible]，只要避開他就會[illegible]梯子上去可以幹掉與[illegible]敵人[illegible]包，繞[illegible]轉[illegible]台上[illegible]這時[illegible]會不斷[illegible]敵人，Ice與Corrupt雖然會[illegible]，[illegible]他們[illegible]太久，所以你要[illegible]"Focus"一[illegible]協助他們射擊[illegible]，另一方面[illegible]包裝設在[illegible]中央[illegible]柱子上[illegible]手榴彈炸也可以，一共要炸三次才能將柱子炸掉[illegible]就可以從爆破的出口逃[illegible]去了[illegible]一名[illegible]死亡的話，任務就會宣告失敗。



裝設三次炸藥就可以[illegible]炸毀

Waterway

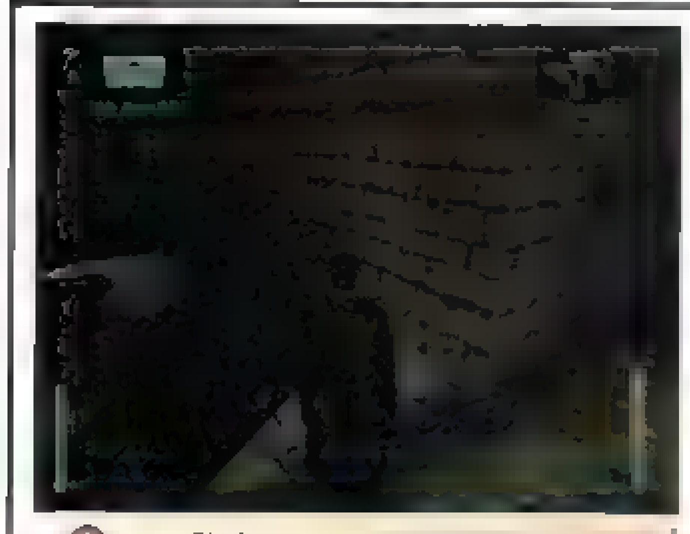
[illegible]道[illegible]左[illegible]掉兩名守衛，[illegible]盡頭[illegible]右爬上梯子，[illegible]上會有[illegible]名敵人，過橋繼續[illegible]，解[illegible]下來的特種部隊，[illegible]通道又是兩名守衛[illegible]旁邊[illegible]下的梯子，[illegible]，不過[illegible]會遇到[illegible]有四



拿取底部的M-16後要小心後面的敵人

名特種部隊會下來，上方更有兩名隊員等著你來送死

過橋後沿著通道走到盡頭向左轉，出口前會看到一個敵人往右走，跟著也往右是一群集結準備進攻的特種部隊，跳下去把他們清光，連觀望的也不要放過。回頭往另一個方向前進，沿著下水道邊清光兩邊上方的敵人，隨時都可以藉由河道旁的牆壁當掩護，這裡的敵人數量非常多，注意左邊的鐵門旁會有急救包。到達盡頭往右進入下水管，在出口利用"Focus"鍵來射斷的木板，跳下去後進入下一個場景



跳上紅管子便可攀過對岸

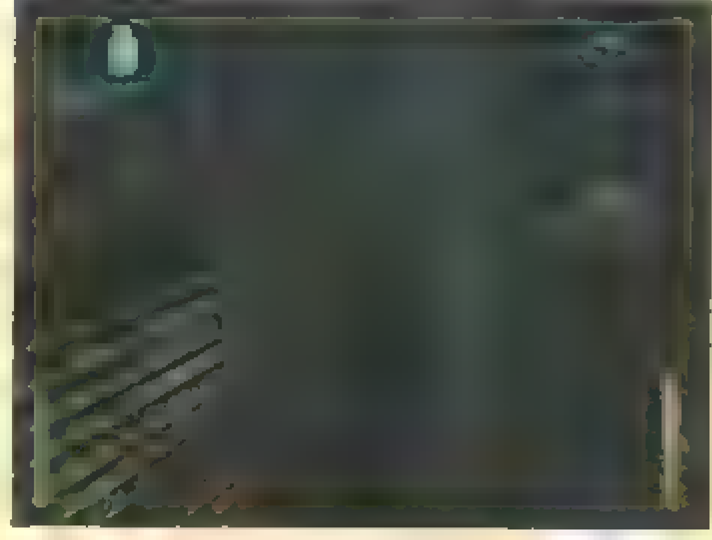
Waterway 2

回頭往左邊水管，清光該處的兩名特種部隊並拿取急救包，出水管繼續沿著下水道的邊上，左邊鐵網門前又有急救箱，小心盡頭時左邊的鐵網門會開啟的，進去沿著走道下階梯，先從左邊管路往上爬上石階與下面的敵人，再回到左邊管路往欄杆處殺光剩下的特種部隊。比較麻煩的是下方的兩名敵人，有手榴彈的話不妨丟兩顆下去，沒有的話只好按著"Focus"鍵，然後當作攀下梯子，接到頂端直接滑下去再殺光敵人

接著解決掉木板橋上水管的特種部隊後從木板爬上去，解決掉對岸的三名士兵，走到右邊的平台，貼著牆壁慢慢將敵人解決掉，殺光的士兵後走水管過去。走到左邊紅色管子下的平台，跳上紅管子就可以攀過對岸，跳進破掉的水管裡下面有急救包，裝掉進水管後，即可進入水管內部往下走。到底部殺掉兩個特種部隊，從梯子爬上去，走過鐵橋在通道中會被前後的敵人夾攻，接著走進鐵網門殺光該處鐵網門的敵人，跳下地面的洞進入儲存點

Breathing Room

沿著管線走過去，到第一個岔路右轉，前方的鐵橋會爆炸，並出現兩名特種部隊攻擊你，解決他們後走到第二個岔路左轉會有急救包，跳下河道到另外一個下水道，往左走所遇到的特種部隊會開始丟手榴彈，一定要特別小心，之後走上右邊階梯進入鐵網拿急救包，再沿著左邊階梯走上去，往前走會遇到幾個敵人，這裡的敵人相當適合用狙擊槍狙擊，殺到盡頭左右兩邊各會出現一個敵人，從右邊角落進入另一個房間，比較麻煩的是左右兩邊的士兵後靠著牆壁移到另一邊



這一區左右都會有不少敵人

進入帶有大風扇的空間，前些等士兵靠近會往手榴彈炸死自己，繼續前進來到鐵橋後，丟幾顆手榴彈到左邊，炸死一群敵人，下面的入口還有一個洞，跳下去後來到另一個場景

Malachi and Bane

開始的前方有一條紅橋，先用狙擊槍射掉下方兩名士兵和左邊一個的狙擊手，走過紅橋攀上階梯，往左邊上管道走，經過通道要進入前，先用狙擊槍狙擊對岸的士兵，放下武器從上方的紅桿子爬過去，特別小心不要被下方的士兵發現。到達下方紅色階梯後，下去幹掉這兩名特種部隊，從旁邊的階梯爬下去在斜坡旁有彈藥可以撿，往回走到剛剛出發的地方，狙擊遠方的兩名士兵並撿取所有彈藥和急救包，再回來兩個由牆旁邊爆破的槍幹掉兩名士兵，從右邊破掉的欄杆處可以跳進前方水管內，記得用"Focus"比較保險。跳下前面兩是水管的圓形房間，拿取散彈槍後出去好好的殺個痛快，一路殺到盡頭左轉進入水管中，經過水管來到另一個空曠的大廳。



先在開始的紅橋旁狙擊下方的士兵

Malachi and Bane 2

在一片空曠的大廳裡，先沿著左邊的樓梯走上平台上，拿出狙擊槍掩護Malachi，跟上去後先射掉平台上的守衛，再解決掉另一邊的，Malachi會從對面跳上方的平台，在那平台擊斃機槍手保護他們，狙擊手全場，消滅所有出現的敵人，絕對不能讓他們死掉！擋住敵人後有些人會出現，正當危急存亡之際，Kelly Maker突然出現救了他們，當兩人被逼入絕路時，Kelly Maker突然從門外出現將兩人救出



Kelly Maker突然從門外出現將兩人救出

The Chateau

Great Hall

Key Maker將兩人救到一個程式設計師專門用來維護Matrix程式的白色通道，這些通道的門可以通往世界上任何一個房間，但是要擁有專屬鑰匙的特殊人物才可以開啓，而Key Maker就是一個製造這些鑰匙的程式。他擁有一把能夠開啓未來的鑰匙，而這把鑰匙是為救世主Neo準備的。也就是為了這把鑰匙，情報販子Merovingian把Key Maker囚禁在山上的城堡中。偷跑出來的Key Maker拿出鑰匙希望兩人把鑰匙帶給Neo，沒想到被Merovingian派來的兩名手下擄走。Key Maker拜託兩人進入城堡將鑰匙搶回來，否則未來就沒希望了。

開門後你進入電影場景中著名的城堡大廳，往右邊通道進去打壞椅子拿取Broken Wood，進入一個有人彈鋼琴的大廳時，會出現兩名吸血鬼，你必須將他們打到一定程度，才能用木釘釘入他們心臟。出走道開啓白色的門進入下一個場景。



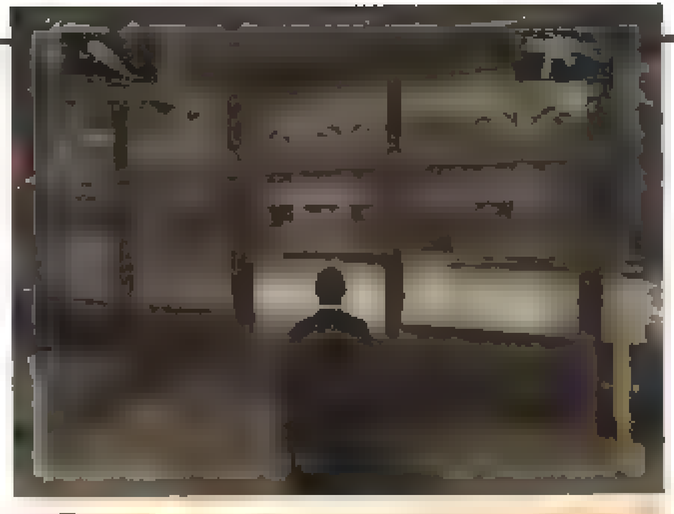
這就是電影裡著名的大廳

West Wing

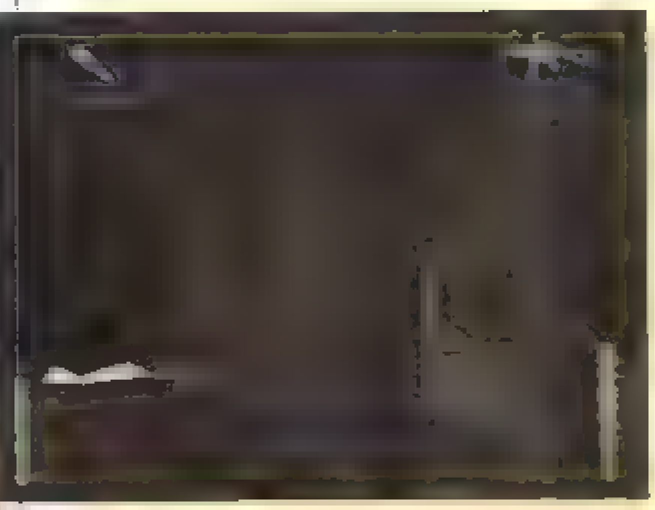
來到一個滿是燭台的房間，開啓對面的門，從廚房又會出現兩個吸血鬼。進入廚房盡頭左邊的通道又是一個吸血鬼，再過去拿機槍的吸血鬼就沒有那麼好解決了。進去另一個大廳解決所有的吸血鬼，來到角落的電梯裡過關。

Atrium

出電梯後往右開門進去，沿著走道衝進入溫室，處理掉這兩個吸血鬼，可以先用散彈槍與木樁幹掉持槍那個，再徒手與另外一個搏鬥。從溫室對面的走道進入書房解決這裡的吸血鬼，並從書架後方的秘密通道離開。



溫室裡會有兩個吸血鬼



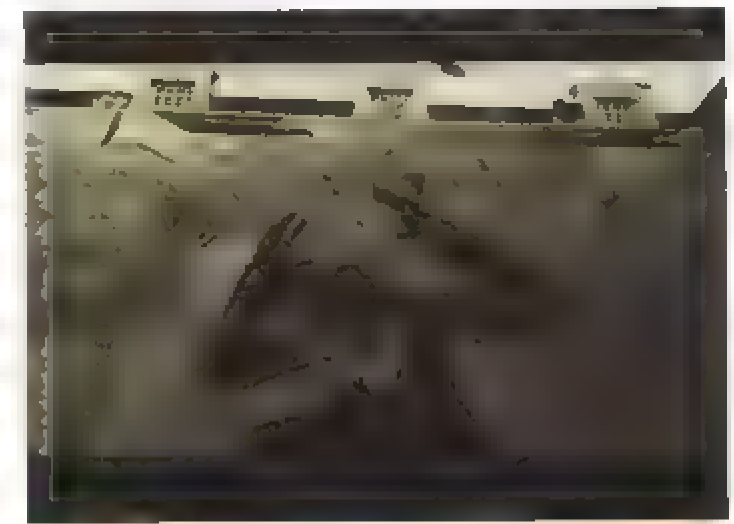
這裡的木條可以爬上去

Secret Passage

從秘密通道往前走，你會跌落到下一層，往前走注意右手邊的木條，從木條爬到最上面後會有一隻吸血鬼衝過來，解決牠並從另一個房間爬木條上去。跳上平台後從入口下去，這時旁邊會開始著火，也會衝出一隻吸血鬼。跟牠們對打時，也不要被火燒到，從房裡進入前面的窗口跳下陽台。

Secret Passage 2

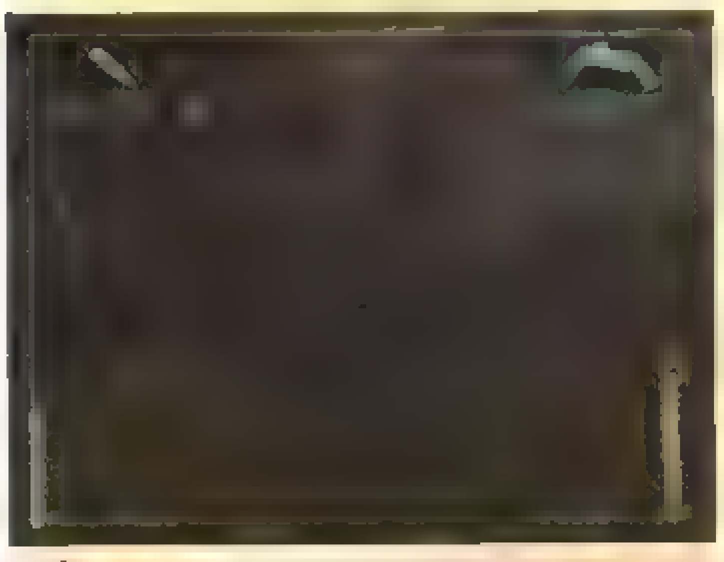
往左走Sparks會來電，叫你到Merovingian的辦公室。跳到另一邊的陽台撿拾急救包，然後解決兩名吸血鬼並跳過兩個陽台，往左進入另一個大廳，特別小心這個拿槍的吸血鬼，穿過走道走下階梯另一個大廳也有兩名，下階梯後的大廳又是兩名，用拳腳解決他們即可，盡量要多儲存彈藥不要浪費。找到最後一個大廳解決兩名吸血鬼後走出戶外，你會被[illegible]包圍，所幸上方火藥爆炸的落石將他們全壓死了，你也趕緊衝破玻璃跳進屋內。



上方爆炸的落石壓死了吸血鬼

Merovignian's Office

從前面的階梯下去，再次進入圖書館，解決掉冒出來的吸血鬼，打開門進入Merovingian的辦公室接聽電話。Sparks告知在圖書館的Niobe情況十分危急，你必須趕快趕到書房看看Niobe發生了什麼事情。掛掉電話後解決衝進來的吸血鬼並拿取桌上的十字弓，從門口離開殺掉衝進來的敵人。出走廊後前方跟右邊兩條路都通往同一個門，打開門沿著走道可以來到一個戲院，當舞台邊的門打開後會開始出現殭屍。打發他們後從這個門進去另一個場景。



戲院旁的門打開會出現殭屍

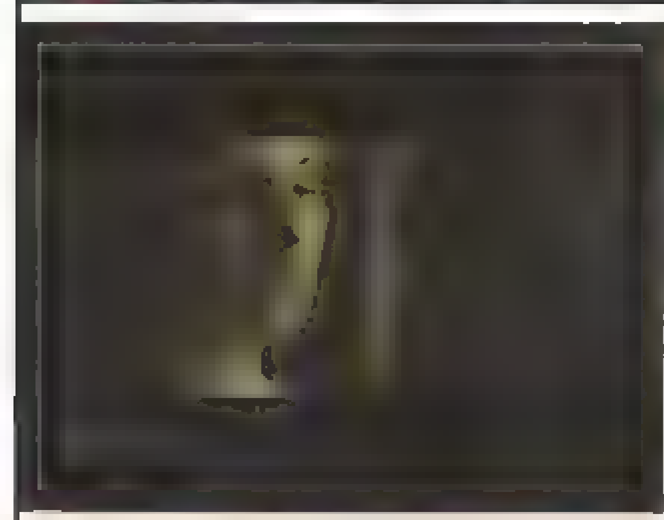
Garage Hallway

這個場景很短，只要經過臥室，殺掉裡面所有的殭屍，靠近臥室另外一邊的門就可以過關了。

Return to the Great Hall

再次回到大廳，你前方的門會自動打開，進入後又有一個儲存點。

The Dungeon



Merovignian的老婆要Ghost吻他

在裡面等你的是Merovignian美麗的老婆。跟電影裡的情節一樣，她要你像情人一樣吻她，才願意告訴你Niobe的所在。你照做之後，她便會開啟背後的門讓你進去，沿著階梯下到地窖，往右進入酒窖後底部左右有兩個急救包，從中間通道下去另一個側門酒窖會出現一個叫Cujo的吸血鬼，他的攻擊力可比其他的吸血鬼大多了，善用"Focus"來攻擊他，等把他血打掉一半，他會跳到平台上射擊並叫出兩名手下，唯一安全的地方是在他的正下方，在此處用撿到的十字弓幹掉兩名手下後Cujo會再度跳下來，儘快把他給解決吧！解決掉頭目後從另外一個打開的柵欄出去進入下一場景。

Cain and Abel

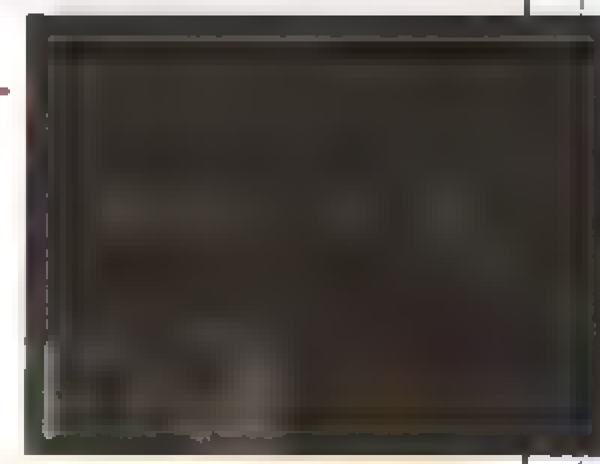


把兩名爪牙打到牢籠處讓殭屍抓住

接著你來到地牢，沿著地牢往前走，到盡頭會發現Niobe被綁在桌子上，等Merovignian和他的手下離開後，開門進去牢裡把Niobe背在背上，正要走出去時兩名爪牙已經追過來。他們兩個是打不死的，你必須把他們打向兩邊關住殭屍的牢房，讓殭屍從後方抓住他們，然後儘快背著Niobe從原路離開。兩人到達Key Maker的房間，Key Maker會給你一把逃離的鑰匙，直接開門進入車庫偷開車逃走，但鬼魂雙胞胎立刻追了上來

Under the City

Twins in Pursuit



Niobe超爛的開車技術絕對會讓你撞得滿頭包

這一關過關只能靠運氣，一點技巧都沒有，因為Niobe的開車技術實在太爛了，你也無法控制她的方向（不過她似乎會朝著指標的方向前進），不過假如有車輛擋在你們面前，她一定會把車子慢下來，因此你主要的任務就是盡量把所有擋在你們面前的車輛打爆。過這關要有重玩數十次的心理準備，要怪就怪你遊戲裡超白爛的女主角吧！

The Zen Garden

Trinity and Ghost

兩人接到電話後傳送回船上並趕回到Zion，由於電影裡Morpheus不遵守指揮官的命令，堅持救世主的信仰，Niobe覺得他應該不敢回來Zion。當天晚上你進入虛擬實境裡練功，Trinity也一起過來了，師兄妹兩人二話不說在這裡較量起來。Trinity的拳腳功夫當然不是一般的小嘍囉可以睥睨，你一定要善用"Focus"鍵來攻擊她，一但"Focus"用完就繞著周圍跑回復"Focus"，或者不斷按下"F"鍵來防禦或反擊，應該可以很輕易的打敗Trinity。兩人較量過後坐下來聊天，沒有理由的，Ghost也確信救世主的出現會結束戰爭

然而Zion的指揮官Jason為了保護愛人Niobe，決定不讓她的船參戰，Niobe一氣之下在議會上決定自願幫助Morpheus。由於Morpheus情况危急，Niobe二話不說帶著Ghost到Matrix幫助Morpheus與Neo。



Ghost其實對Trinity懷有特別的情愫

The Freeway

Chase Morpheus

又是一關開車射擊的關卡，這一關由於高速公路比較寬大，Niobe的技術也好多了。只要陸續擊爆擋路的車輛與警車即可。開一段時間後Sparks會要你去協助Morpheus，轉下交流道後進入下一關。



射掉所有擋路的車即可

The Truck

這個關卡與電影情節一模一樣，你同樣與Niobe在高速公路上瘋狂競飆，不同的是這次警車與探員的車子比上一關多了很多，只須盡可能的將他們打爆。不久後你會接近Morpheus與探員打鬥的卡車，如同電影上的情節，Morpheus會掉到你車上，然後擊毀卡車前方的飛車殺人，最終與Keymaker一起被Neo救出去。

回到Logos號上後，Sparks希望前往[illegible]，但Morpheus[illegible]，儘管Sparks[illegible]不願意，Niobe與Ghost仍然決定參與Morpheus的計畫，前往核電廠進行破壞。



跳到前方的卡車接應Morpheus

The Power Plant

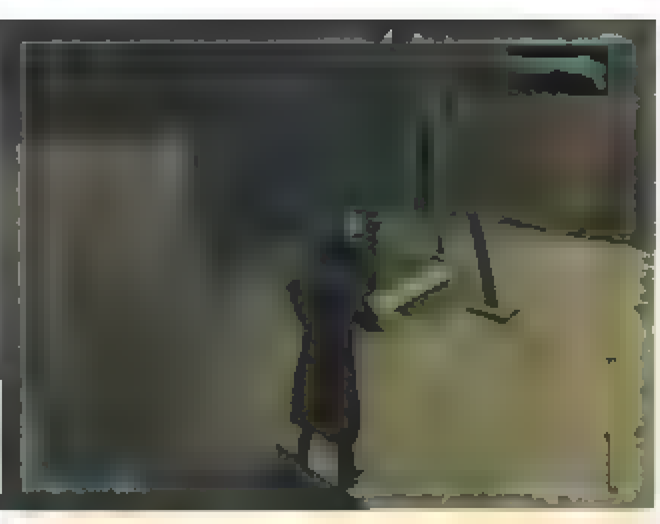
Reactor Construction

進入核電廠你就被偵測到了，這次有Ghost協助你，你的第一個任務是帶領[illegible]進去發電廠，往前先解決掉衝出來的警衛，啟動右邊的開關打開門，進去後從右前方的角落上去，爬上梯子來到外面平台，沿著陽台前進跳下去從背後解決守衛，繼續前進時Sparks告知Niobe在被狙擊手攻擊，要你盡快找到發電廠關掉燈光來協助她。立刻往左一步步跳下去解決拿散彈槍的幾名守衛，再沿著前頭衝到角落爬上右前方的平台，關掉綠色的發電機，這時Niobe便會把狙擊手解決掉。

從平台的另一端跳下去爬上梯子，往前走再爬上另一個梯子，往右沿著走道前進與Niobe會合，她會把狙擊槍交給你，要你幫她清理掉狙擊手，先清光分佈上方的四名狙擊手，然後移到旁邊的欄杆，瞄準下方的走道，幫Niobe狙擊由左右兩邊出來的特種部隊，盡可能打發接近她的敵人，讓她可以進入發電廠，特別小心Niobe的生命值。



利用狙擊槍掩護Niobe



你要在時限內關掉這台發電機

接著往左沿著牆邊的鐵道前進，小心盡頭出現的兩名特種部隊。爬上右邊的鐵網會有一名特種部隊和狙擊手等著你，Sparks指示你掩護Niobe，立刻到右邊欄杆處拿狙擊槍協助下方的Niobe清光左邊[illegible]特種部隊，讓Niobe往左邊前進。往左走爬上鐵條，經過鐵道再爬上鐵條[illegible]陽台，跳過兩道橋再一路跳下平台，小心下方的兩名特種部隊，再跳下一層後進入通道過關。

Reactor Construction 2

沿著走道進入一個大廳後，上面就會有四名特種部隊等著你自投羅網，不要貿然衝出去，藉著牆壁的掩護[illegible]狙擊槍將他們一個個解決掉。從左邊繞過去，中間的[illegible]出現特種部隊，同樣[illegible]狙擊槍[illegible]解決，繞出去後繼續沿著走道走出戶外，攀爬[illegible]上至另一個平台，左邊會有一隊特種部隊攻擊你，解決掉他們後爬上第二道鐵網，往左跳至下方的木板，再回頭進入一邊的走道。



利用牆壁的掩護狙擊中央平台的SwAT

出去後下方又是一群特種部隊，利用木板堆的掩護一一殺光他們，盡頭會有一個急救包，拿到急救包爬上梯子後進入另外一個通道，走出戶外後左上方平台又有一群士兵，利用狙擊槍一一將他們撂倒，這裡的敵人是無法用狙擊槍打光的，[illegible]的橋上近距離槍枝衝過去跟他們廝殺吧！殺光他們後攀上平台，繼續跳下去解決下方的士兵與狙擊手，往右走到盡頭過關。

Nuclear Shipping

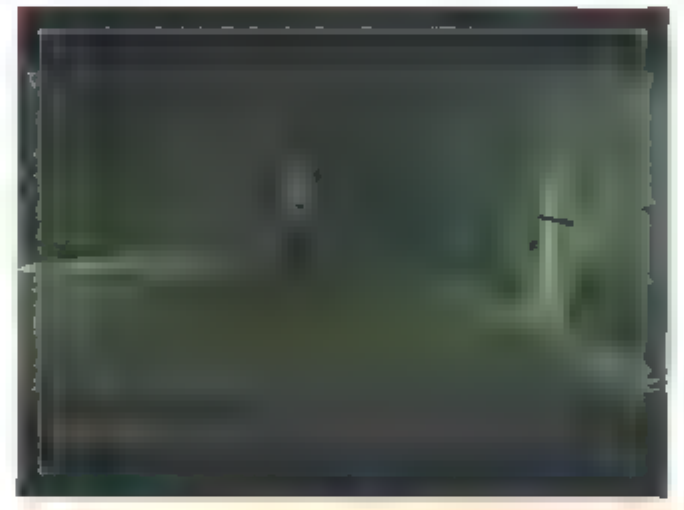
接著[illegible]一輛卡車後方進入[illegible]貨櫃車庫，Sparks警告你這裡有不少的狙擊手，[illegible]狙擊槍解掉車頂上的狙擊手，他們的槍[illegible]，[illegible]會有特種部隊守著，而貨櫃車裡可以拿到急救包，走到一號倉庫左邊開門進去，立刻用"Focus"躲到角落，這個倉庫內與上方通道都有兩名SWAT，一路慢慢走進去，記得上方的士兵要讓他們自己先打掉通道的檔板再進行攻擊。打開對面的門後，進入儲存點。



卡車裡面可以發現急救包

Transformer Field

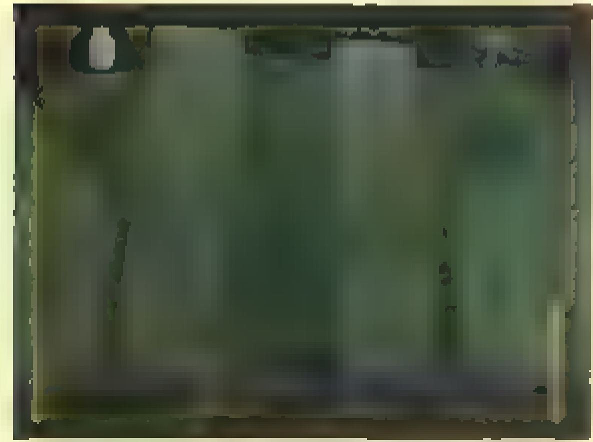
離開通道再次來到戶外，這裡也躲了不少特種部隊。Sparks要你到建築物的頂部開門進入變壓器區，走上鐵梯後按下綠色的開關開啟下方的門，並聯絡上接線生，請他幫你送一支可以釋出CBM瓦斯榴彈槍過來。下鐵梯後解決掉出來的三名SWAT，進入變壓器區域，突然會衝上兩名特種部隊。從他們剛剛出來的門進去右轉，解決另外兩名衝出來的隊員，進入下一個區域。



請接線生送一隻榴彈槍過來

Transformer Field 2

沿著鐵道一路殺過去，[illegible]



從這個梯子可以爬上大迷宮的終點

[illegible]

Nuclear Waste Sector

此時Sparks要你依著指示標誌到核廢料區，並警告你這裡有一堆的SWAT。進去後大開殺戒，可以打爆角落的核廢料筒來爆敵，但要小心自己被波及。拿取中央平台的手榴彈後開啟另外一端的大門，進入另外一個區域繞過中央的大圓柱，開門再進入第三個區域，[illegible]核廢料來攻擊柱子後面的敵人。從另外一邊的門進去後打開儲存點。



打爆核廢料可以波及四周的敵人

Nuclear Waste Sector 2

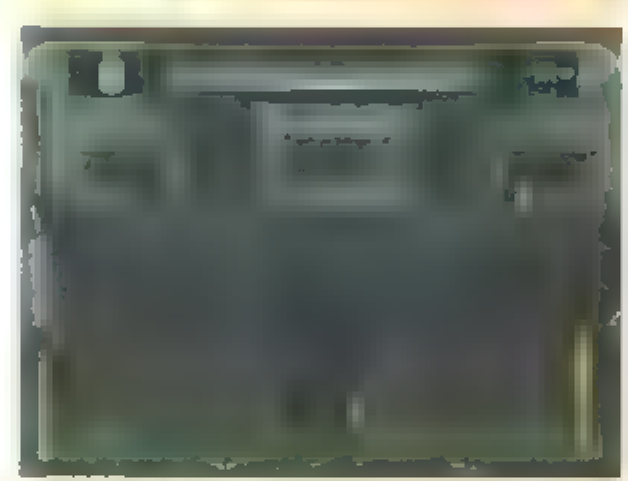
再次殺入第四個區域，手榴彈盡量用，反正補充的機會很多。打開另一邊的門進入第五個區域後先幹掉右邊對岸平台上的士兵，攀過通道上的儀器，對岸又會有兩名士兵，打爆他們周圍的核廢料炸死他們，[illegible]的門進入第六個區域，幹掉上方平台的敵人攀上平台，對岸[illegible]士兵，利用狙擊槍打爆平台左右兩邊的核廢料炸死他們。[illegible]走道出來的敵人後從走道下方穿過進入[illegible]個通道，接下來的第七區域[illegible]要直接衝進去，左右兩邊的士兵可以打爆核廢料把他們炸[illegible]槍。打發掉這裡的敵人後進入下一關。

Core Control Room

[illegible]



利用[illegible]的狙擊槍先狙擊掉下方的敵人



這時要轉身對付從後面來的特種部隊

Core Control Room 2

完成任務後你殺回樓下，沒想到卻遇到電腦人。這次電腦人再也不是打不死了，不過槍砲對他們還是沒有用。善用急救包與"Focus"，一有危險就繞到樓上去回復體力與"Focus"跟他玩捉迷藏。打敗電腦人後便可以結束這個任務。



兩人成功爆破了發電廠

Chinatown

Seraph's Tea House

你逃出發電廠後開車接回Niobe，但在Matrix的Morpheus、Trinity與Neo卻失去蹤影。而Zion的防禦陣線因為叛徒先啟動了EMP而潰不成軍，包括Icharus、Novalis與Caduceus等船艦都失去聯絡。這時守護先知的Seraph來電，要約Ghost在唐人街見面。但為了試煉你的能力，Seraph在茶室內與你打了起來。

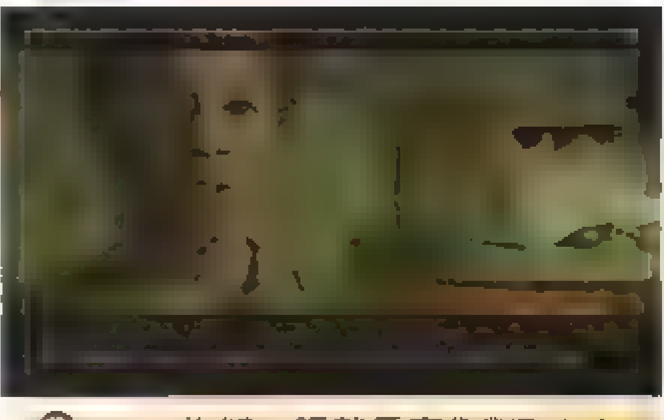
由於這個場景很小，很難利用移動來回復Focus，因此一定要在用完"Focus"時不斷的按[F]使用鍵來防禦並反擊，等集滿"Focus"後再用來招架攻擊他。你也可以回去The Zen Garden那關與Trinity練習，或者利用掃腿擊招。假如打贏Seraph也會帶你去見先知，並進入額外的關卡。打輸Seraph的話，他會說你沒有足夠的能力來完成任務，直接送你到最後一關Onboard the Logos打鳥賊。只要把他打到剩四分之一左右的血量就可以完成試煉了。



The Skyscraper

Vertigo

先知一眼就看穿你對Trinity深重的情意，在開釋你一番後，先知告訴你有兩個程式為了保護孩子，將終端碼賣給了Merovingian，她希望你能幫她解決掉這個難題。跟先知對話完後Seraph送你回到程式通道，一堆Smith突然出現在你眼前，你趕緊越過他們進入另外一個施工中的摩天大樓，這時Sparks送來訊息要你趕緊離開，因為Smith越來越接近你了。



先知一眼就看穿你對Trinity深重的情意

趕緊逃進前方的房間，會有兩個Smith衝過來，不要理會他們一直往前衝，到盡頭跳上層層的木板，進入裝潢中的房間，打開一個紅門爬上階梯，可以在此稍微喘息以回復生命值與專注力。走出階梯旁的窗戶到大樓外的鐵架木條上，往右沿著木板走過走又會出現幾個Smith，走到一個木板時對面出現一個Smith，還好木板突然坍塌到下一層，立刻跳進右邊的窗戶，這個房間躲在角落的話，也可以回復生命值與專注力



在大樓外部要特別小心攔路的Smith

從隔壁的窗子跳出去繼續往前走，沿著木板走道來到下方再跳進屋內，再出屋外後走到下方通道，這樣沿著走道與大樓層子一路往上爬，到最高處盡頭對準前面的玻璃按下"Focus"往前跳，撞破玻璃衝進屋內。Sparks會想辦法幫你找出路。撞開紅色的大門後進入會議室，複製人會撞破牆壁進來，由他撞破的牆壁離開，跑到電梯處進入電梯，並善用救火器噴出煙霧來閃躲子彈。來到底層衝出電梯後會進入另一個場景

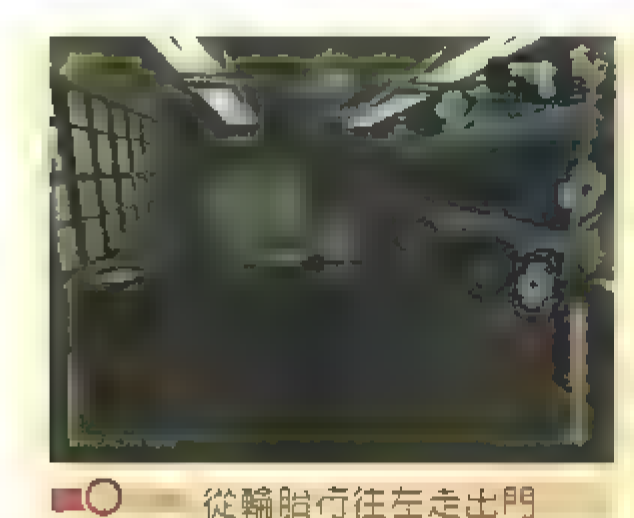
Chinatown

Smith's Trap



在這裡你會聽到熟悉的國語

這裡仍然是要拼命的逃難，從程式通道進入一個，最後開門來到一個唐人街裡的裁縫店，你會聽到熟悉的國語。Sparks要你趕緊到街上，話才剛說完Smith就衝了過來。從門旁的階梯一直往下跑，到最底層開啟紅色的門來到街上後往右轉，沿著巷子一路跑過去，看到第一個岔路往左轉，第二個岔路往右轉，到盡頭你會看到一個白色的門，趕緊開門進去，穿過房間後再回到大街，往右轉時對面又會衝來一個Smith，幸好右邊一個紅門打開了，衝進紅門裡再從對面的紅門出去，立刻轉身上階梯。千萬不要太靠近Smith，否則你會被他們抓住摔死（被摔的瞬間按下[ ]鍵可以平穩落地）。從階梯登上頂樓，往左邊的鐵架一路跳下去，便會跳到一個卡車的頂部



從輪胎行往左走出門

On Foot

這關有很多條路可以通往目的地，你可以自行走出一條自己的路。跳下卡車後往左進入巷子裡一直跑，到盡頭會看到第一個往下的樓梯，Smith會不斷在後面追擊。進入通道後一直往下走，再爬上水道對面會有一輛警車，從車子後箱可以拿到手槍彈藥與急救包，但得先解決旁邊的那兩名警察。接著往左邊前進躲過Smith，進入巷子內打開這紅色的門，裡面又有一個急救包。

出對面的門往右邊走進一個柵子的門，從右邊的通道走去是一個輪胎行，走出輪胎行後左邊又會跳出一個Smith，往前跑到路走右手邊，到丁字路再左轉會看到一個鐵梯，爬上鐵梯後打開門進去，上去後再開啟右手邊白色的門存檔。

Hard Line Pursuit

進屋後走下階梯，從鐵桶處跳下去，陰魂不散的Smith會再度出現。走出巷子後回到大路往左側移動，順便幹掉台邊的警察和SWAT。來到盡頭打爆守在車旁的三名特種部隊和車輛後，從左邊的階梯爬上去，可以撿到一把霰彈槍。沿著月台前進又會有Smith出現，躲在陽台盡頭的箱子後方可以補血與專注力。接著跳下街道到盡頭進入左邊的巷子，到十字路口往右走，突然會從左邊玻璃窗跳出一個Smith，立刻沿著右邊的牆壁平台跑過去，跳上右邊的木箱跑到盡頭，從左邊的箱子鑽進去，攀過木牆存檔。



躲在這裡可以稍微休息一下

The Virus Spreads

一開始立刻開門進去肉補，左下角有一個急救箱，往右上的樓階梯會從上方跳下一個Smith，利用"Focus"將他踢倒，開啟旁邊紅色的門後往右邊平台前進，跳下街道後往右走，至盡頭左轉看到河流時再向左轉，進入左邊的工廠走到底再向右出去，往左過橋右轉在盡頭左邊開門進去儲存點

The Church



Smith追到教堂裡面

來到這棟大樓後往左邊不斷的爬上階梯，到最頂樓會走左邊上方有一個EXIT的招牌，從這裡跑進去爬上階梯，一直到頂樓往右轉，擺脫Smith後，木板跳到另一個建築物，再過木板到第二棟建築物，到盡頭會有木箱，跳下去右邊木板到第三棟建築物，這樣的木板總共會經過六塊，一路這樣跑過去到盡頭會看到一扇門，進入紅色的門上面左邊的階梯上樓來到屋頂，走到盡頭Smith會推進教堂接聽電話，正式結束這個關卡，傳送回船上被Sparks發現一堆烏賊正在想辦法切割著船隻，你決定打開機槍來對付這些烏賊。

Onboard the Logos

Tunnels of the Real

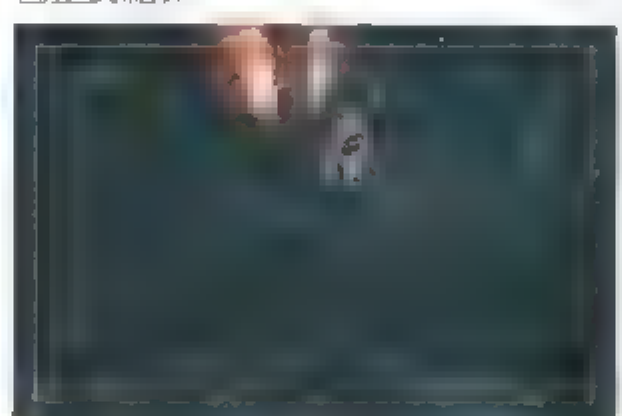
接下來你與Niobe駕駛Logos號準備與烏賊展開大戰，跟飛車駕駛的關卡一樣，你只要操作飛船上的機槍殺光所有靠近的烏賊就好了，記得要先射殺離你最近的烏賊，尤其顏色較亮的那些烏賊，不要讓它們附著在玻璃上。其實也不用特意去瞄準，只要盡量保持游標在中間就可以了，特別注意上方的雷達，烏賊群出現時有幾隻會先飛到前方攻擊你，雷達會標明烏賊從前方或後方接近，你必須先按「Space」鍵切換前方推毀烏賊，再負責對付後方的。只要撐大概五分鐘後便可以來到儲存點



一被烏賊附著要立刻打掉

The Rabbit Hole

這一個關卡一開始跟上一關一樣，用雷射對付成群來襲的烏賊。不同的是這次烏賊數量便多了一些，到了中段烏賊會放出一顆炸彈，準備用摧毀Soren的方式來對付Logos號。你要一直掃射炸彈讓它無法貼近你的船隻，只要堅持一陣子就可以破關了。最後Niobe決定施放EMP，Logos也因此墜落到地上，等待烏賊群靠近，Niobe立刻啟動EMP，殺光了所有烏賊，遊戲也正式結束

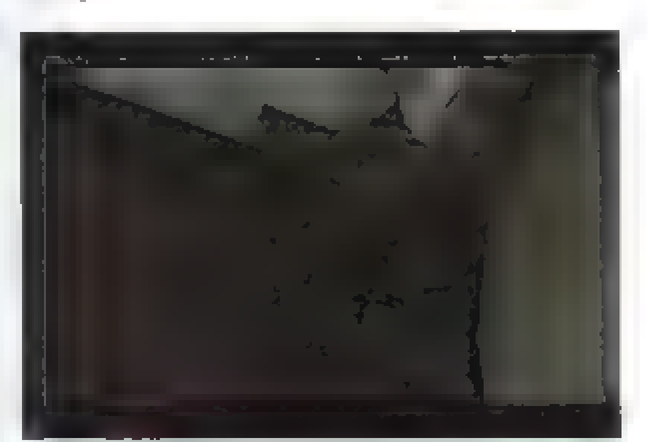


NIOBE 攻略部份

The Post Office

Closing Time

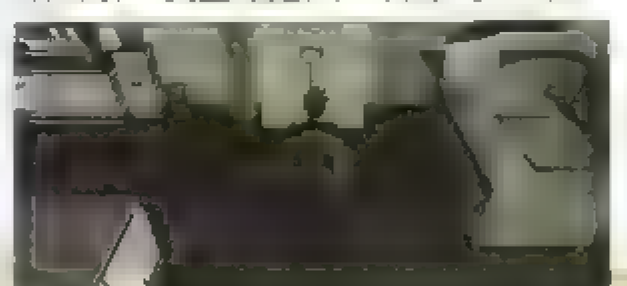
Niobe第一關的攻略部份跟Ghost類似，差別只是在行進路線的部份。而且由於大部分的劇情都是一樣的，因此劇情部份我們就不再多做說明。進去郵局後打發所有守衛，來到櫃台左邊的電梯，結果同樣不能運作，因此Niobe往電梯左邊開門進去進入儲存點。你也可以從大廳左邊的男生廁所進入，跟著修理工爬上梯子經過天花板到下一關，兩條路線都通到同樣的地方。



跟著廁所裡的修理工人爬上梯子

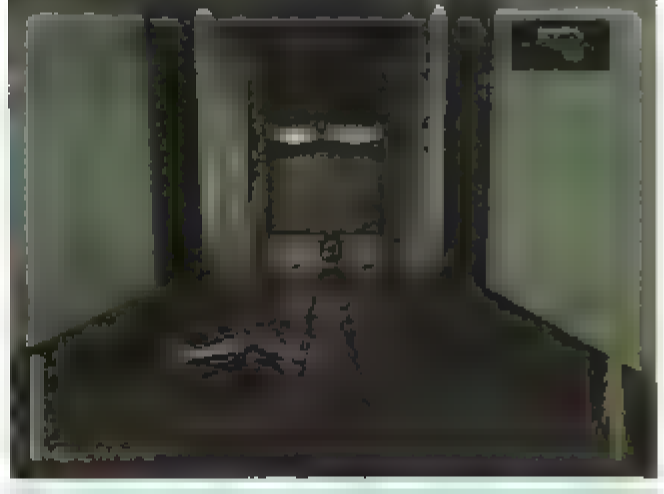
Behind the Scenes

你所在的位置是男澡堂，解決掉跑過來的守衛後可以拿取左邊的急救包。到澡堂右前方開門進入，經過左手邊的餐廳再開啟盡頭的門，進入信件收發室，這裡有好幾名守衛，往左前方前進繞一圈到角落的辦公室，踢破玻璃進去辦公室，按下辦公室的按鈕可以打開推高機的門。出辦公室從剛剛打開的鐵門進去，往左轉開啟盡頭的門，沿途解決陸續來到的守衛，從左邊隔間辦公室進去可以看到一個急救包，往右出門再往左走，到盡頭可以開啟右邊的門，進入另外一區用玻璃隔間的辦公室。在這區盡頭進入綠色的門，沿著走道走會開始出現持槍警察。到盡頭進入一個綠門過關。



Epicenter

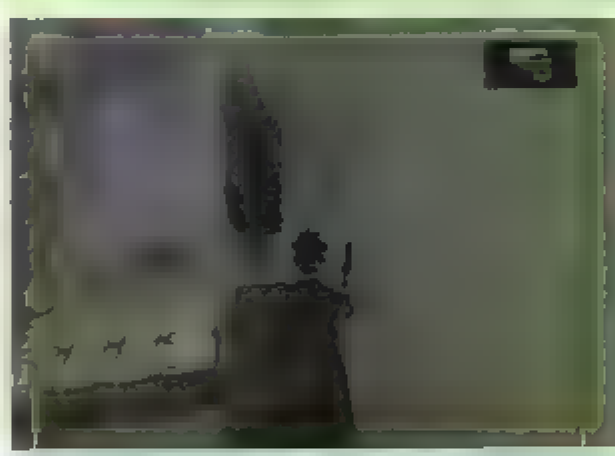
來到這一區先擊退前方的圍牆，從右邊數來第二個通道進入，到盡頭有一些持槍守衛。解決掉他們後開啟黃欄杆後方的鐵門來到上一層。在電梯上升途中，Sparks警告這裡到處都是警衛，並會要Ghost來支援。



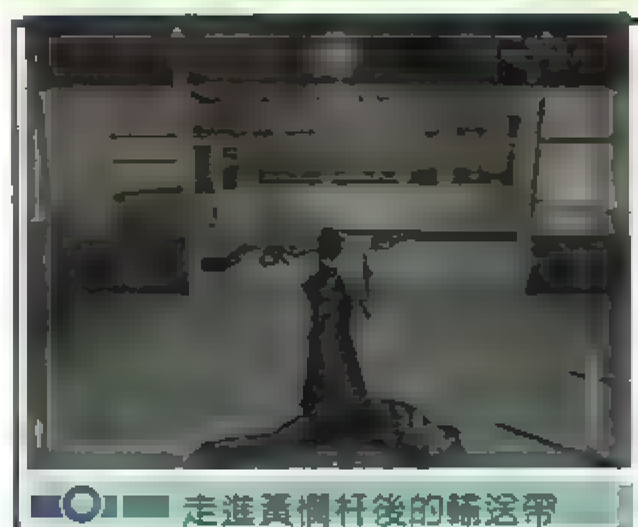
開啟這裡的門進入下一個場景

Unexpected Arrival

一出電梯撿起桌面上的SMG和急救包，在轉角同樣會有推高機衝過來撞壁，沿著走道一路殺過去，守衛會越來越強悍。繞過轉角的急救包經過貨物堆，趁敵人施放催淚瓦斯時跳上平台，沿著後方牆壁繞一圈並爬上排氣管。接著排氣管會下沉使你跌到地上，立刻回到鐵網處上爬，若生命值失血太多就回原出發點補血再回來。再次從排氣管前進到盡頭並跳下天窗，進入另外一個儲存點。



由此處跳上對面的排氣管



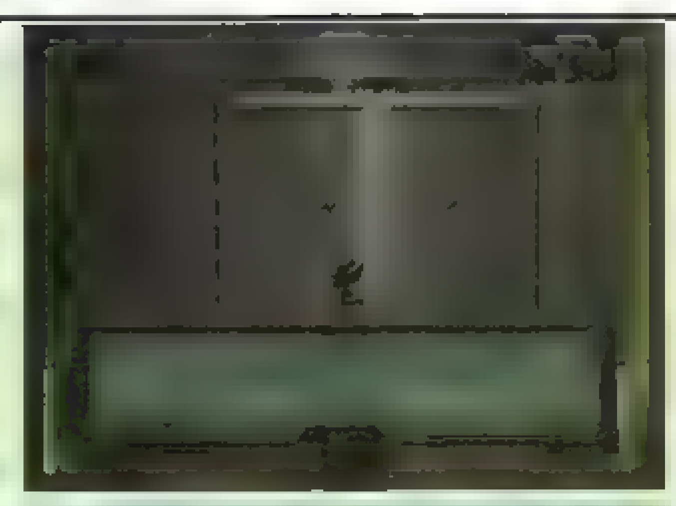
走進黃欄杆後的輸送帶

Redirected

一出房間先幹掉外面的三名警察，走出房間後在右邊鐵網後有一堆敵人，不要理會他們，用"Focus"能力衝到鐵網旁拿彈藥，再衝到另外一邊沿著走道前進。這裡會有很多整理信件的員工，Sparks會指示你找到一間控制室，往前走你可以從鐵網爬過去，或踢破右邊電腦室的玻璃過去。往左走過貨物堆幹掉幾名守衛，鑽進鐵捲門在左邊會有好幾名守衛等著你，把他們殺光後往前走進黃色欄杆後的輸送帶，由左邊的布幕進入下一關。

Got It !

終於來到郵件收發室，前方左邊有一個紅色的急救箱，包裹就在急救箱的旁邊，去拿上面郵寄的編號（731222），拿到包裹後你被一群警察包圍，要等Ghost從電梯過來支援（Ghost攻略的部分），聯合Ghost清光這層的警察。特別小心大廳中間的催淚瓦斯，生命值快沒時得趕快去吃急救包。將所有警察解決後搭電梯下樓，正要開門走出郵局時，鐵門突然關閉並湧上一大堆警察，立刻切換成武器並善用柱子來慢慢解決，全部殺光後從櫃台左邊的門進去，登上幾個階梯後回到二樓。



正要走出郵局時鐵門被關閉了

Big Distraction

再度來到鐵梯平台，往前走時通道突然斷裂，由Sparks處得知控制室附近的經理室有電梯可以離開郵局。回到一樓往前進剛剛的辦公室已著火，這裡的地形十分雜亂，守衛也很多，特別要小心從背後偷襲的守衛。還好通道是一直線，來到盡頭打開綠色的門後從鐵梯上二樓。



01 突然斷裂的通道讓你無法前進

Breakout !



02 跳出窗外與接應的Ghost會合

進入控制室會有無限的警察從後面偷襲，趕快從另一個門出去，打發倉庫的兩名警察，躲在這裡回復體力。走出倉庫會有一拖拉庫的警察等著你，他們也是殺不完的，不要浪費時間去宰他們，按下"Focus"鍵衝到左邊的經理室，跳出窗外與開車過來接應的Ghost會合。

City Driving

Breakout !

這次你扮演的不再是槍手，而是開車的Niobe，總算可以不再受爛司機的氣了。開車時只要盯著前頭看，假如有任何目標的話，按下"Focus"鍵就可以叫出Ghost出來射擊敵人。你也可以考慮按下[Ctrl]鍵將第一人稱視角改為第三人稱，由於視野比較廣，開起來應該會比較順手。



03 沿著游標前進就會找到出口

開車時要仔細聽同伴的指示轉彎，一但警車逼近，立刻要Ghost過去攻擊。在看見"Survive for two minutes"的訊息後，你必須盡量在街上遊蕩避免損傷，兩分鐘後音樂會停止，這時游標指示處被封閉的街道才會再度開啟，讓你沿著游標繼續前進。過場後不久後你就會完成任務並欣賞劇情。

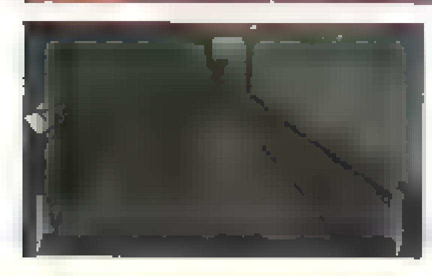
City Rooftops

Answer the Phone

接下來的關卡Niobe攻略路線與Ghost相同，不再重複累述，請自行參考Ghost該關的攻略。

The Airport

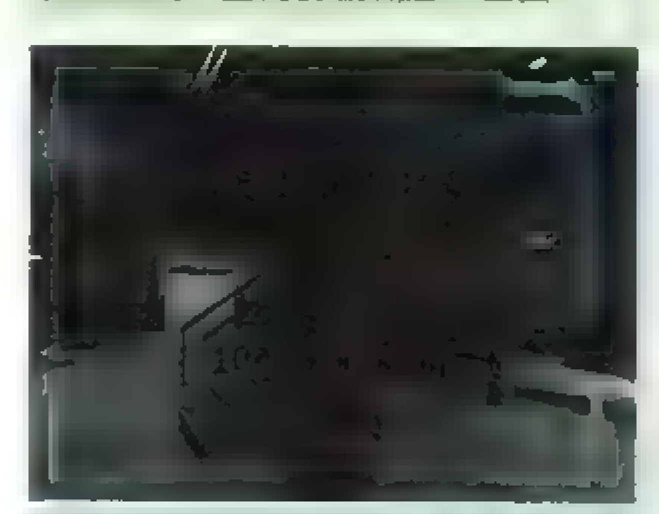
Check In



這一關你起始的地方是有手扶梯的大廳，一開始眼前會跑過一個女職員，跟著她往右走，盡量遠離大廳警察的視線。繞到中間的手扶梯下樓後往左走再右轉，左邊行李櫃台旁有一個急救包，清光盡頭的駐警，跳上左邊的運送帶，跟著運送帶跳入入口過關。

The Belts

Sparks傳訊息來，他們準備把Axel帶上飛機，也要你進入10號輸送帶，但先要找到控制室將輸送帶的開關打開。這房間有四個門，由你左手邊那兩個門可以進入2號輸送間，繼續按綠色開關進入3號輸送間，這裡會開始出現SWAT，控制室就在對面的小房間裡。打開開關後啟動10號輸送帶，往回走到1、2號輸送間，先清光地面上所有的特種部隊，再回到3號輸送間，找到一個貼有10號標誌的階梯往上走，開門打發面前的特種部隊，按下"Focus"鍵一路殺回1、2號輸送間，並從10號輸送帶出去。



03 十號輸送帶要從這個樓梯上去

Jackson in Steam

這個關卡的迷宮十分複雜，而且敵人會不斷出現，最好不要太過戀戰以免迷路。一開始你會在1A通道，接到Spark的訊息要你找到7R通道的入口，開啟右前方的門，一一穿過橫亙在你眼前的水管，到盡頭前會遇到不少SWAT。要小心的不是這些特種部隊，反而是旁邊的蒸氣幫浦。一但不小心被敵人打爆的蒸氣噴到，你會馬上死亡。所以戰鬥時盡可能跟水管上的蒸氣幫浦保持一段距離，等蒸氣消失後再通過。

來到1A盡頭先往左轉進入2A通道，順著2A通道走到盡頭左邊小巷裡會有手榴彈，退出來到1L旁的鐵門也會有急救包。往左沿著2L通道前進，一直到左邊看到"1R-7R"的標誌後左轉進入通道，沿著通道走到盡頭會看到一個機組，往前進入機組後過關。

Jackson in Steam 2

接著你會遇到電腦人，這時電腦人還打不死，你必須跑給他追。沿著2R、3R、4R通道清光所有的SWAT，經過好幾個機組，在4R會有一個梯子通道下方，可以沿著下方通道拿到急救包。一路走到7R爬上盡頭的梯子，爬上梯子進入儲存點。

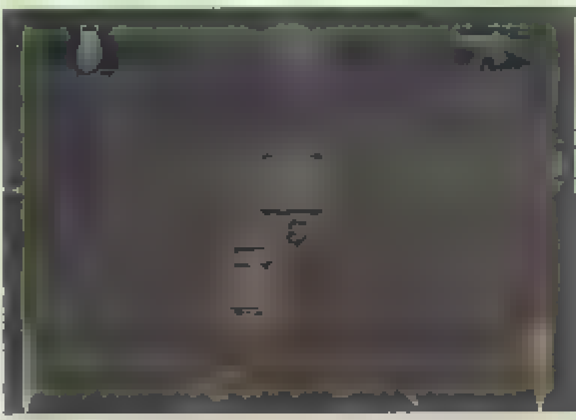


從盡頭的梯子爬上去過關

Hangars

來到飛機庫時，發現Axel已經被帶到飛機上，你必須盡快趕到那兒。首先打掉上方平台的狙擊手，不久後方又會進來一批特種部隊，你可以用手榴彈來擊飛機底下的瓦斯桶來傷害他們。沿著機庫另一邊的走道前進，來到另一個機庫會有兩個平台，幹掉SWAT後在機庫平台可以拿到急救包，機首平台則會有手榴彈，最重要的是要拿到機首平台狙擊手身上的狙擊槍。

從機庫平台上跳上箱子上平台，打開門通過走道又來到一個戒備森嚴的機庫，最好先從上方狙擊掉下方的所有敵人，否則底下的狙擊手會讓你很難過。由左邊的欄杆處下去升降梯，搭乘升降梯先去換狙擊槍，從飛機尾端的通道上去，狙擊急欲攔截的SWAT，來到第四個機庫後，Niobe炸掉主機庫所有特種部隊，但已趕不上起飛的飛機。



The Bowels

Niobe立刻聯絡Ghost，請他用狙擊槍擊落起飛中的飛機。

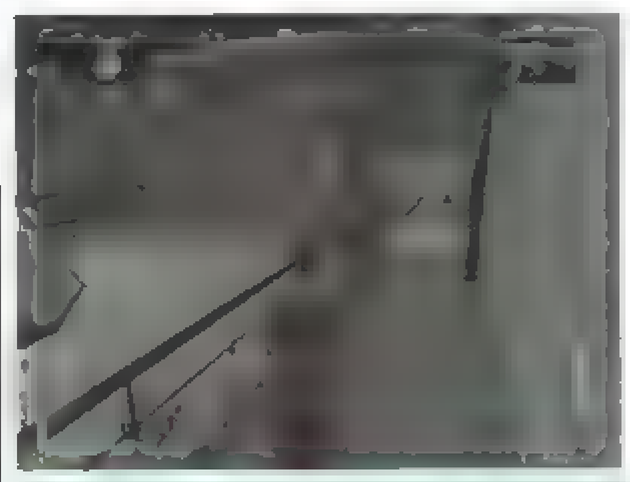
進入3R通道後幹掉埋伏的SWAT隊員，發現通道十分陰暗，你必須切換成具有紅外線狙擊鏡的狙擊槍來狙擊敵人，一直到4R或5R都是陰暗的通道。沿著通道繼續前進，通道切換成第一人稱模式，用狙擊鏡來偷看並狙擊敵人。來到7R的地方會有一名狙擊手偷襲上來，立刻切換成近距離作戰。繼續通道樓梯到10R，發現有很多名敵人，全數其中一名敵人的手榴彈丟在旁邊的通道護壁。來到通道後，Ghost已完成狙擊，擊中飛機。Axel也被送到飛機上，Niobe只是晚了一步，只好從上排梯子逃走。



在陰暗的通道裡盡量用紅外線狙擊槍來狙擊敵人

Catching a Plane

在機棚裡的特種部隊已經佈署好在等著你，清光機棚裡所有的敵人後外面又進來一批，右上方平台會有隊友掩護你。不要往旁邊走道過去否則會結束任務，往角落的黃梯子爬上去與隊友會合，通過走道到另一邊機棚後與隊友聯合清光下面的敵人，然後往左邊角落黃梯子爬下去，確認Axel已經被送上貨倉後Niobe立刻跳下去準備潛入飛機。沒想到這次又遲了一步，飛機已經起飛，Niobe趕緊搶了一部車子追上去。而電腦人為了阻止Niobe打開貨倉的門，反而讓Niobe開車撞了進來。正當飛機起飛後車子也掉了下去，幸好Niobe即時抓住貨倉的門才沒有跌得粉身碎骨。



這裡的蒸氣不能越過

Agent on Board

先到另一邊探視昏迷不醒的Axel，然後準備找降落傘。從飛機右邊的走道進去，前方的貨倉會有一個SWAT拿著降落傘，拿著兩個降落傘回去找Axel，幫Axel穿好降落傘，正準備跟他往下跳時，駕駛員突然被電腦人附身，為了阻止他們，還對Axel關上貨倉門還好關閉前先跳了下去。由於電腦人打不死，你必須先將他打倒，跑去按下左邊的綠色開關重新開啟倉門，再把電腦人打下飛機。盡量按下防禦鍵防守，並伺機發動"Focus"攻擊，才會有成功的機會。小心自己不要掉下去了。把電腦人打落後Niobe穿上降落傘跳下飛機，到下方與Ghost會合，兩人一起接聽電話傳送回去。



按下開關再度開啟倉門

The Sewers

這一大段Niobe攻略與操作與Ghost相同，不再重複說明，請自行參考Ghost的攻略。

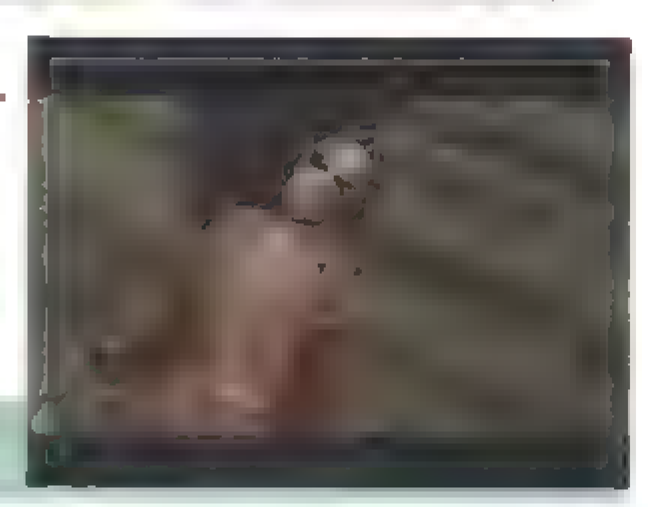
The Chateau

Great Hall

這段只是劇情介紹，跟Ghost過場動畫相同，請參考Ghost的攻略部份

Shadows

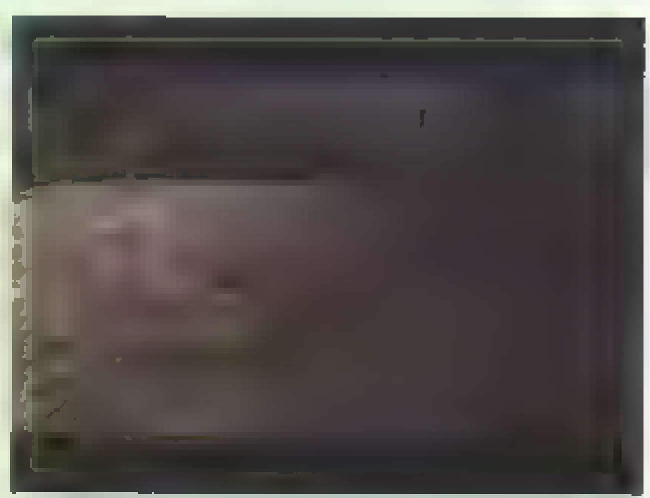
Niobe與Ghost兩人分頭尋找Key Maker，往前走過走廊下階梯，走廊旁的門都可以不去理會。到盡頭左轉沿著走道走，不久Niobe會被敲昏進入另一個儲存點。





Niobe會被敲昏進入另一個儲存點

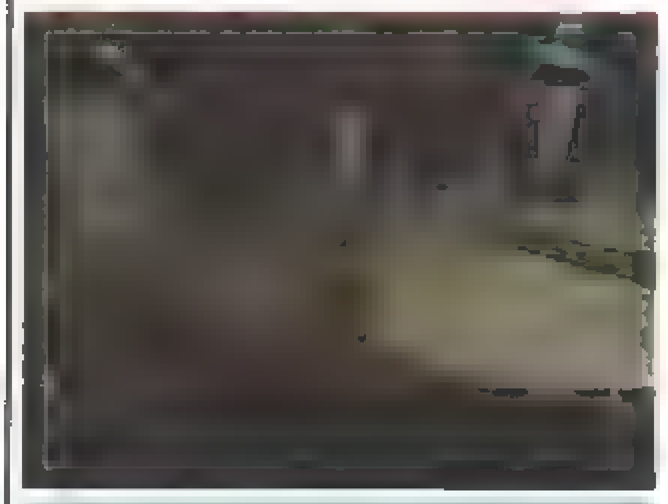
The Attic



Niobe利用搖下來的蠟燭脫困

敲昏Niobe的吸血鬼Vlad正把她交給Merovingian，並把她綁起來。Niobe趁吸血鬼不在時利用搖下來的蠟燭脫困，順便拿了支木樁。出屋子後會看到一隻吸血鬼與同伴綁住的Key Maker的頭目Vlad，跟他打一陣子後他會先走掉，Key Maker且把它帶到另一個地方，在那個地方會與幾個吸血鬼搏鬥，打敗他們後進入一個門，走到可以來到儲存點

Persephone's Bedroom



Vlad會先派兩個手下進攻

從走門出來到Persephone的臥室，由左邊的門出去會有一堆武器，尤其是珍貴的十字弓，在要在危急時才使用。回到臥室Vlad已經在那裡等很久了，先打敗他的兩個手下，然後與他展開對戰。Vlad武術十分高強，假如沒有使用"Focus"的話，很容易被他反擊，因此除非他露出很大的破綻，否則一定要用防禦鍵防守累積專注力，再不斷用"Focus"攻擊。等他血剩四分之一左右時，要特別小心他使用一招無法抵擋的拳頭攻擊。最好在那之前累積足夠的"Focus"值，一次就將他打死。打敗他後由走道離開，在走道左邊有一扇門進去房間會有急救包，打開盡頭的大門後按下電梯旁的開關進入儲存點。

Merovignian's Office

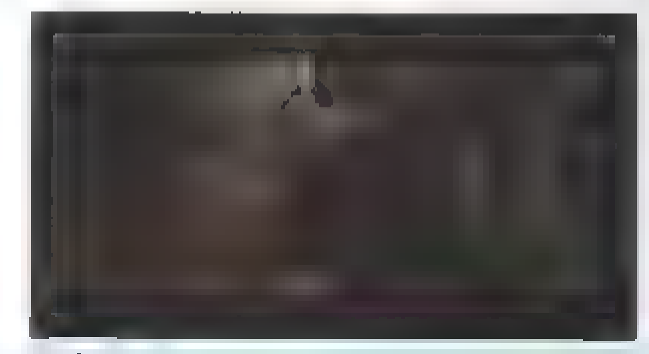
從走道下階梯後進入一個書房，擊敗衝進來的吸血鬼後走出去，打開左邊的大門進去Merovignian的辦公室接聽Sparks的電話，得知Ghost在圖書館被抓了。這時一名吸血鬼衝進來，收起從桌子拿到的十字弓去手解決他，出辦公室往左前穿過另一個書房並幹掉吸血鬼，出走道來到對角的門進入戲院，收拾兩個吸血鬼後穿過階梯旁的房間到下一個場景

Garage Hallway

沿著中間的通道殺出去，幹掉兩個吸血鬼後到盡頭右轉，進入下一個儲存點。

Return to the Great Hall

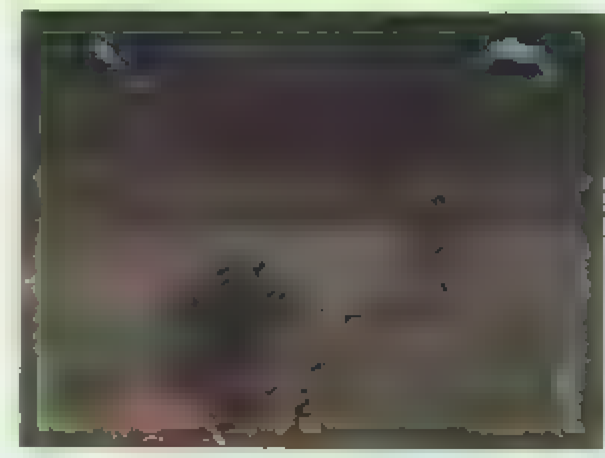
走至大廳後前方的門會開啟，直接進去又是一個儲存點。Merovignian的老婆Persephone又要Niobe吻她，才肯告訴Niobe救出Ghost的所在。可憐的Niobe竟然跟電影裡的Neo一樣，要吻兩次Persephone才滿意。接著Persephone透露出Niobe仍然對Morpheus念念不忘，她打開房間後面的秘密通道讓Niobe進去地窖。



Niobe為了救Ghost還犧牲真大

The Dungeon

下階梯後進入地窖的牢房，後方的鐵門會打開並出現兩隻吸血鬼，打敗他們後左右兩邊都可以補血。沿著通道下至盡頭會出現Merovignian的另一個手下Cujo，這個地方很大，只要繞著場地走就可以回復"Focus"來對付他。把他血打到一半後他會跳上去射殺你，並叫一名吸血鬼上來。躲在他的正下方用十字弓幹掉這三名手下，再把跳下來的Cujo幹掉。跳上一台再進到上方開啓的通道，往前爬上階梯進入儲存點。



躲在Cujo正下方幹掉三名吸血鬼

Cain and Abel

接著你會來到監獄，發現Ghost被綁在盡頭的一間牢房裡，等Merovignian和他的手下離開後，開門進去牢裡把Ghost背在背上，正要走出去時兩名爪牙已經追過來。跟Ghost關卡一樣，你必須把他們打向周圍關住殭屍的牢房，讓殭屍從後方抓住他們。然後盡快背著Ghost從原路離開。兩人到關著Key Maker的房間，Key Maker會給你一把逃離的鑰匙，直接開門進入車庫準備開車逃走，但鬼魂雙胞胎卻立刻追了上來。

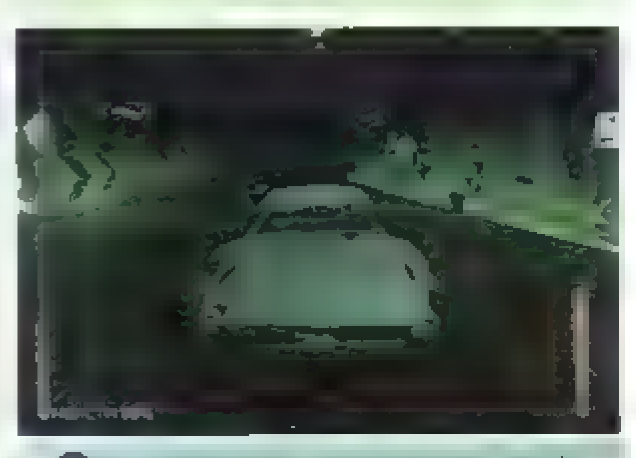


把敵人打到旁邊讓殭屍抓住他們

Under the City

Twins in Pursuit

接下來的追逐戰總算不用再受電腦恐AI的鳥氣了，你可以自己駕駛車子來躲避鬼魂雙胞胎的追捕只要跟著前頭開就可以了。在第一個岔道你必須往右開進去，第二個岔道你則要從左邊逆向進去，才能抵達第二個儲存點。只要你閃避得好，鬼魂雙胞胎不會對你造成太大傷害的。接下來的過場劇情除了一段Niobe與指揮官愛人的對話外，跟Ghost 模一樣，。請自行參考Ghost部份的攻略。



記得第 個岔路要向右轉

The Freeway

Chase Morpheus

這次開車場景來到高速公路，不過沒有任何的路標。盡可能的加快速度，並讓Ghost擊毀擋路的警車，在經過隧道後電腦人會趕過來，不要理會他們繼續開，後段的警車會越來越多。等Sparks傳訊息告知Morpheus正在前方時就可以進入儲存點。



小心躲過電腦人和警察



盡快追上前方的卡車

The Truck

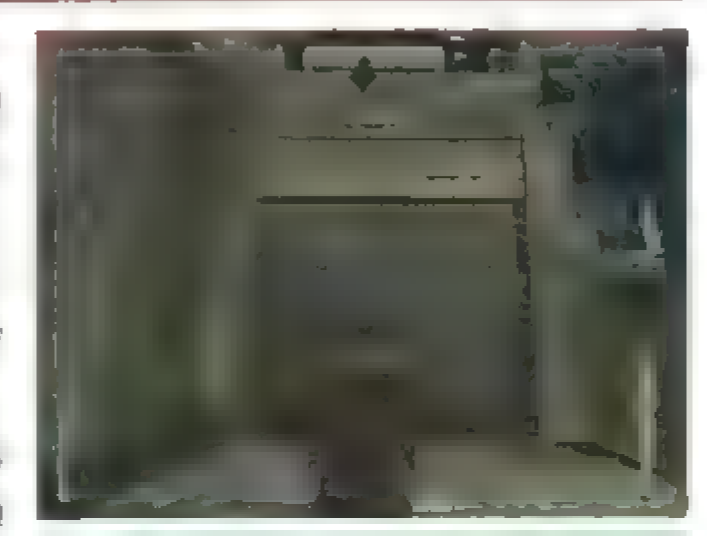
繼續在高速公路上前進，一路警車會越來越多，假如不 心被撞上一定要盡快回到中間的道路繼續往前開。不久後你會看到一輛白色卡車，Morpheus正在卡車上與電腦人纏鬥，一定要盡快接近白色卡車，拖太久的話Morpheus可能會摔死。一旦靠近卡車就可以通過這個關卡。過場劇情的部份請參考Ghost的攻略。

The Power Plant

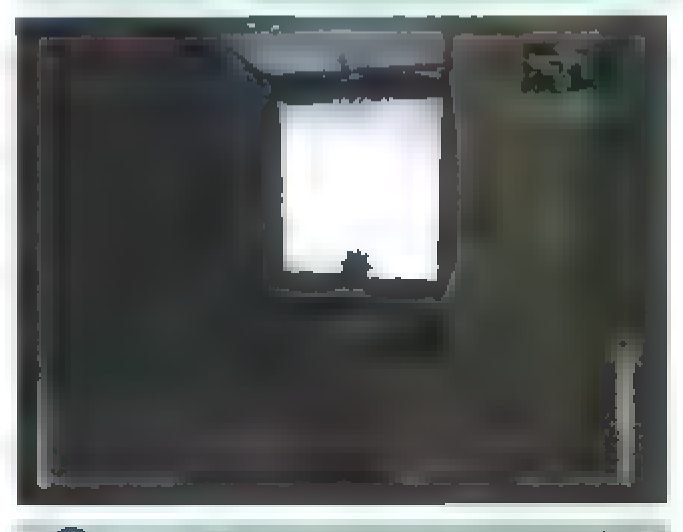
Reactor Foundation

兩人闖進核電廠後你會來到一個走道，任務是要滲透到核電廠裡面。沿著走道往前走解決掉衝出來的警衛，啟動右邊的開關打開門，進去後從右前方的角落出去，跳下三個平台解決屋外柱子後方的守衛。由於剛開始你還沒什麼彈藥，最好用徒手攻擊來對付他們，反則等 下遇到特種部隊就麻煩了 通過柱子後爬上兩個梯子，往右爬上鐵網，解決拿散彈槍的守衛再爬上鐵網

在這個平台上你會受到狙擊手的攻擊，盡可能離燈光遠 點，這時Ghost會去關掉燈光，等燈關掉後從陽台前的木條往左走，再爬上右邊的鐵網，往前靠近邊緣就會與Ghost會合。把狙擊槍交給他，請他幫你清理掉狙擊手，你只要衝出去幹掉所有地面上的SWAT就可以了。殺到一個上方有橋的入口，進去後右轉會再出現 些敵人，把他們解決掉後爬上前方的梯子，經過兩座橋盡頭會有兩名SWAT等你，往左跳進鐵網後往下進入通道內來到下 關。



從這個鐵絲網爬上去



不要太靠近燈光以免被狙擊

Reactor Foundation 2



從這個大板橋走過去幹入入口處的那名敵人

下去沿著上方有管線的通道殺過去，最後會看到一個梯子。爬上梯子走出戶外從陽台殺過去，特別小心遠方的狙擊手，利用陽台旁的木板堆當掩護衝殺過去。再度進入室內後走出戶外又有一堆狙擊手，利用"Focus"衝殺過去，再度進入室內前左邊柱子後方會有急救包。沿著室內通道前進再度來到室外，這裡躲著相當多的特種部隊，全部清光後由盡頭的梯子爬上平台，解決平台上的一名敵人。往後面的木板橋走過去幹入入口處的那名敵人，開門進入儲存點。

Nuclear Shipping



車庫外面都沒有敵人

Niobe趁貨櫃車進來時鑽進了車庫的辦公室，雖然Sparks警告你外面會有狙擊手，不過一個人影都沒有，看來都被Ghost清光了，往對面過去中間的貨櫃車有急救包。從左前方角落的門進去，利用桶子的掩護清光下方與上方天橋的敵人，至盡頭進入門內的儲存點。

Transformer Field



按下按鈕跟Sparks要一支榴彈槍

進入前面打開的門後來到一個空曠的場地，衝過去解決掉三名陸戰隊員，跑上前方的鐵梯到頂端，按下按鈕跟Sparks要一支專門滅火用的榴彈槍，接著下方的門會打開，殺進去經過一組變壓器後往右走，右邊另外一組變壓器也會出現SWAT，幹掉他後到盡頭進入下一個關卡

Transformer Field 2

又是這個充滿變壓器的大迷宮，這條路線很長，但沒有什麼分支，因此要迷路也不容易。假如沒有箭頭指示的話，可以沿途打爆一些變壓器來做記號。這裡的敵人很多，而且都有穿防彈衣，一發散彈槍都打不死，一定要特別小心。不過好處是彈藥不虞匱乏，其中一些支線有急救包可以拿取，越到後面越要特別小心，不要功虧一簣了。最後來到一個很高的梯子，爬上去後與Ghost一起跳進核電廠，並進入另外一個儲存點。Niobe要Ghost到核廢料區裝置第一個炸彈，她將會到控制中心打開該區域的門。



爬上這個梯子可以跟Ghost會合

Generator Turbines

先從後方偷襲你前面的狙擊手，拿走他的狙擊槍後，由此處一一狙擊掉控制室裡的敵人。接著從梯子爬到下一層鐵台，繞個彎到左前方，擊破前方的玻璃用"Focus"跳進去控制室，或爬到上一層從管線攀過去。下去控制室一樓打開核廢料區的門讓Ghost進去，再下去一樓清光裡面的敵人，牆上有一排武器可以拿取，敵人身上也會有手榴彈。出控制室後由右前方的門出去，沿著有巨大管路的通道往前走，打開左邊的門再穿過一個房間，到盡頭會進入下一關。



從這個地方可以跳到對面的控制室





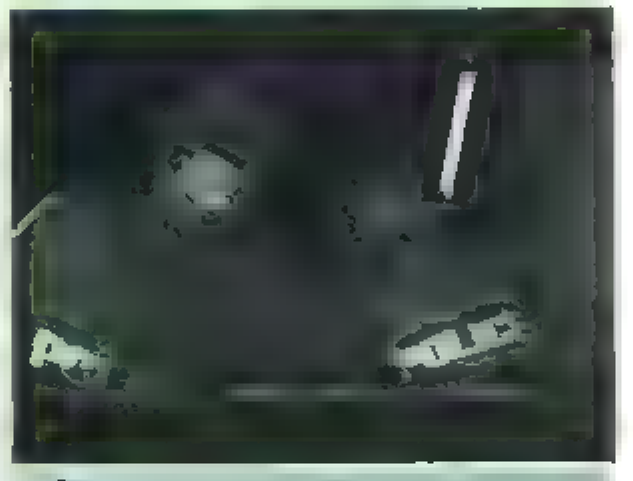
Generator Turbines 2

來到發電渦輪機組後，Sparks告知只要關閉第一號機組，就可以關閉其他的機組，往右邊過去在左手邊的房裡有一件急救包，再過去會開始出現SWAT，他們所裝備的SG-552殺傷力十分強大，一定要步步為營。殺到盡頭會看到一號機組的門，打開門進去後爬上一個梯子，繞過鐵道再爬上一個梯子，在頂端裝置好炸彈之後會出現特種部隊，幹掉他們後從另外一邊的鐵梯下去，沿著平台走進2號門之中。

再去一道門外面又有特種部隊等著你，幹掉他們兩個後沿著平台進入三號門，再沿著鐵道前往這個房間，首先中間的兩名敵人，然後在中央平台從梯子爬下去，走過鐵道進入四號門，出去又是一個複雜的鐵梯地形，這種地形下敵人十分難纏，打敗他們後至對面進入五號門，同樣沿著鐵道幹掉上方的SWAT，在這一旦你從梯子爬到中央平台，四個角落會立刻降下四名特種部隊攻擊你，趕緊按下"Focus"再散彈槍將他們解決掉以免被圍攻。從中央平台旁的梯子下去進入最後一個出口，特種部隊才發現了裝置的炸彈



來到頂端裝設炸彈



所裝設的炸彈被SWAT發現

Core Control

Niobe來到控制室與Ghost會合，由於裝設的炸藥被發現了，Niobe決定乾脆直接到核心反應爐裝設炸彈，並要Ghost從控制室掩護她，並由此處開啟反應爐。動畫播放完後直接會進入儲存點。

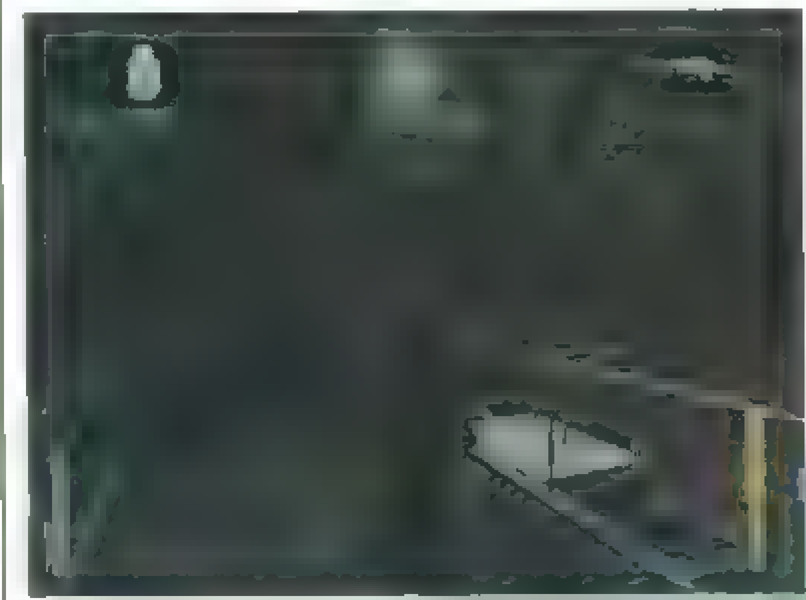


Niobe決定乾脆直接到核心反應爐裝設炸彈

The Core

這個環狀平台會有不少敵人，核心反應爐就在正中央，這裡有很多的鐵道斜坡，你必須跑到中央放置炸彈，而且除了反應爐周圍的SWAT，遠方還會有狙擊手瞄準你，因此一定要找好掩護物再前進。首先往右走幹掉左下方平台上的敵人，再過去發電機組又會出現兩個敵人，繞著圓環過去又會出現兩個，到第二組發電機組後，右邊門口會打開再跑兩個出來。來到平台盡頭先解決從階梯上來的敵人，再用狙擊槍狙擊對面平台的SWAT

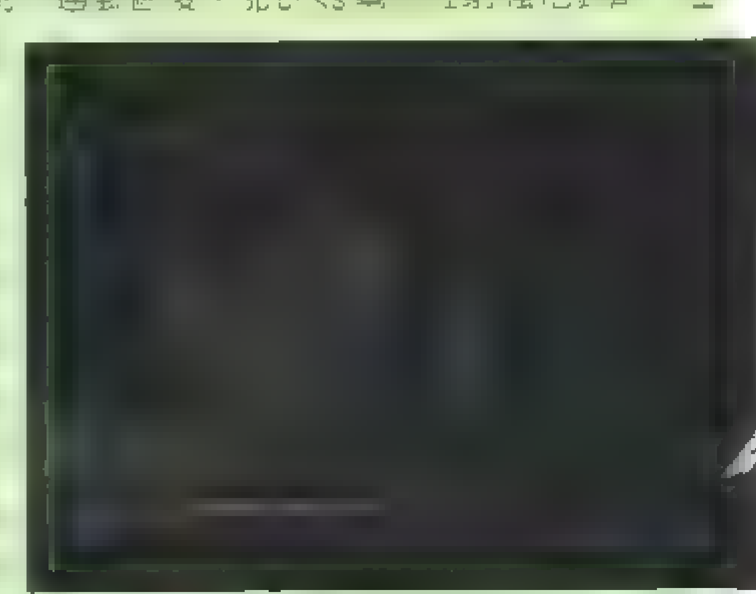
沿著階梯走下去在另一組機組後面會躲著一名敵人，他身上會有手榴彈，到盡頭解決從門裡出來的兩名SWAT後再度下階梯，開始進入核心反應爐旁邊的環狀通道，在這裡不要輕易使用"Focus"以免摔下右邊。到盡頭後爬上梯子登上到對岸的平台，往右走登上階梯上方平台會有一名敵人跑出來。往左躲在機組後方解決兩名敵人，右邊對岸也會出現一個敵人。繼續往前後幹掉擋路和右邊平台的SWAT，登上階梯躲在機組後方解決衝來的敵人，再往前爬上階梯就可以進到反應爐裡面。Ghost會幫你打開門讓你進去裝設炸彈。



核心反應爐平台旁邊的敵人特別多，一定要步步為營

Agent Escape

裝好炸彈後電腦人出現，從SWAT身上撿起兩顆手榴彈，同時丟向電腦人與一邊的鐵門炸出一個洞，從鐵門爬上升降梯，但是電腦人也追了過來，你必須先進入左前方的通氣管，跳下通氣管後，Sparks幫你注射強化針劑，之後你可以無限制的使用"Focus"，掉到一個有著特種部隊的房間後盡量用"Focus"打敗裡面的守衛，之後走去右邊的兩個門會各走出一個電腦人，盡快衝進屋頂的電梯，電梯會開始往上升，鐵門打開後立刻按下"Focus"不放，全力衝到盡頭跳出窗外，Ghost已經在下方接應你，之後與Ghost離開核能發電廠，接下來的劇情請參考Ghost的攻略

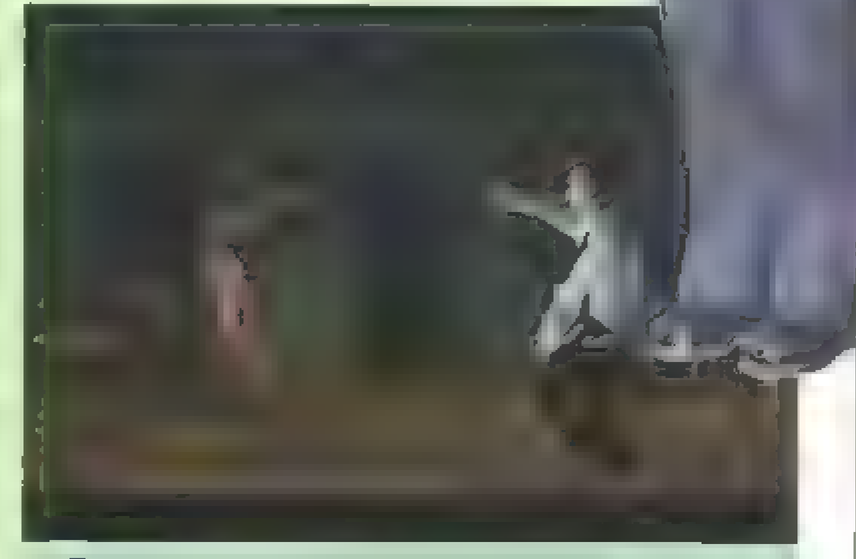


Sparks幫Niobe注射針劑強化她的專注力

Chinatown

Seraph's Tea House

Niobe會跟Ghost一樣接到Seraph來電，為了試煉你的能力，Seraph在茶室內與你打了起來。剛開始Seraph不會很強，不過當他損血超過一半會變得很厲害，同樣要盡量用[F]鍵來防禦並反擊，等集滿"Focus"後再用連招來攻擊他。打贏Seraph他會帶你去見先知，並進入額外的關卡。打輸Seraph的話，他會說你沒有足夠的能力來完成任務，直接送你到最後一關Onboard the Logos打烏賊。只要把他打到剩四分之一左右的血量就可以完成試煉了。



與Seraph的對戰要特別小心

進去見先知後先知告訴你Neo還活著，只是精神跟肉體暫時分離了。他們現在正被困在真實世界的某處，她要Niobe要扮演好自己的角色，能夠有足夠的勇氣作出正確的選擇。接下來Chinatown的所有小關卡跟Ghost攻略一樣，我們也不再重複。



The Skyscraper

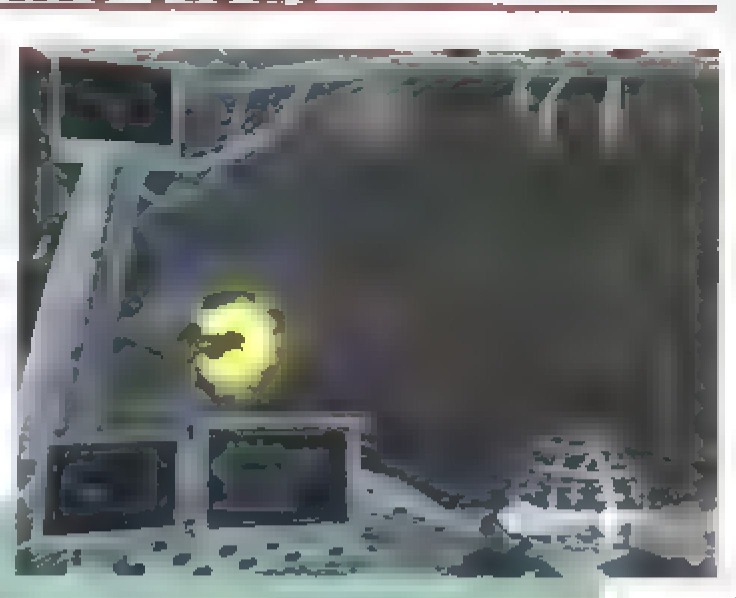
Vertigo

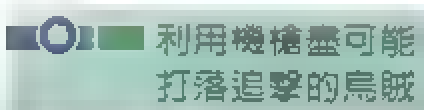
跟Ghost攻略一樣，請參考Ghost攻略部分

Onboard the Logos

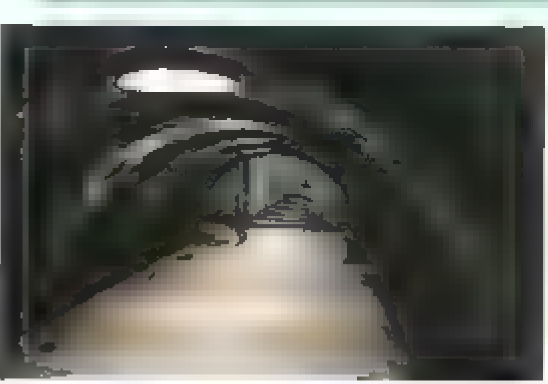
Tunnels of the Real

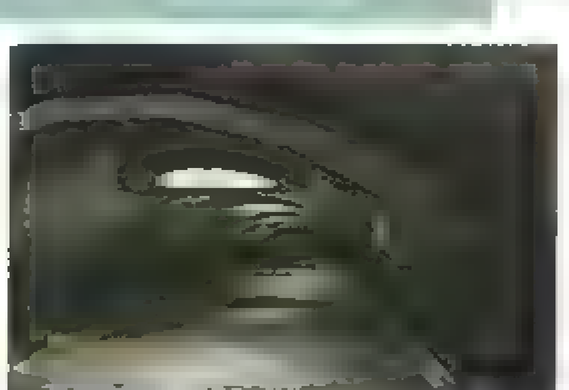
這次換成Niobe要操作飛艇，速度不用太快沒關係，重點是不要迷失方向；反正Logos號幾乎是無敵的，你也可以按武器鍵開槍把跟來的烏賊打落，你也可以打爆管路來阻擋烏賊，il殺一段時間後就可以抵達儲存點了。





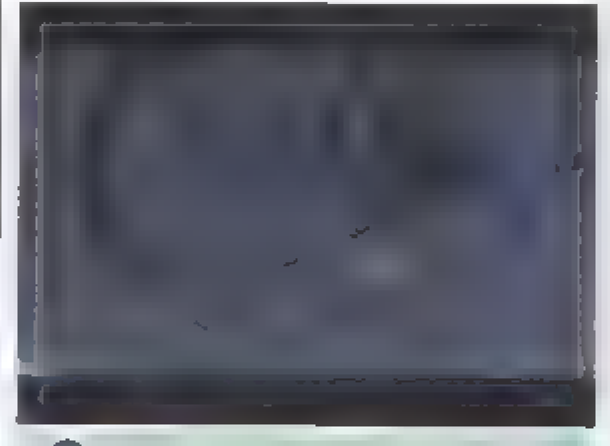
利用機槍盡可能打落追擊的烏賊



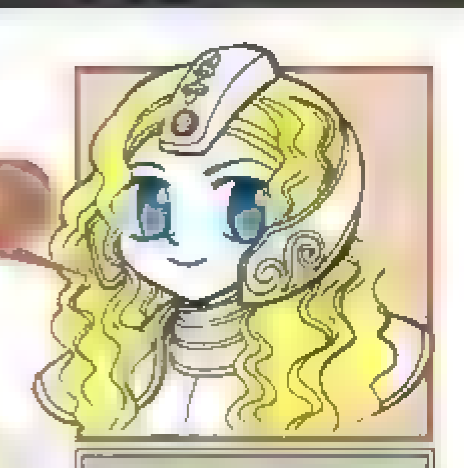


The Rabbit Hole

跟上一關一樣繼續沿著管線前進，過程中有很多岔路，但基本上都會通向同一條。最後烏賊會放上一顆炸彈，準備用摧毀Soren的方式來對付Logos號，你必須在一定時間內衝向終點，否則炸彈就會爆炸來炸掉Logos，只要抵達終點就可以破關了！最後Niobe決定施放EMP，Logos也因此降落到地上，等待烏賊群靠近，Niobe立刻啟動EMP，殺光了所有烏賊，遊戲也正式結束。

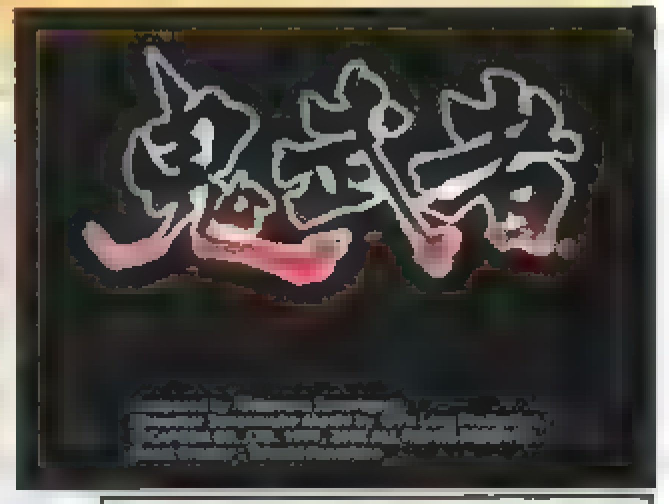


烏賊放出炸彈來欲摧毀Logos號



鬼武者

鬼武者 壹．前言



完全移植自PS2版本的起始畫面

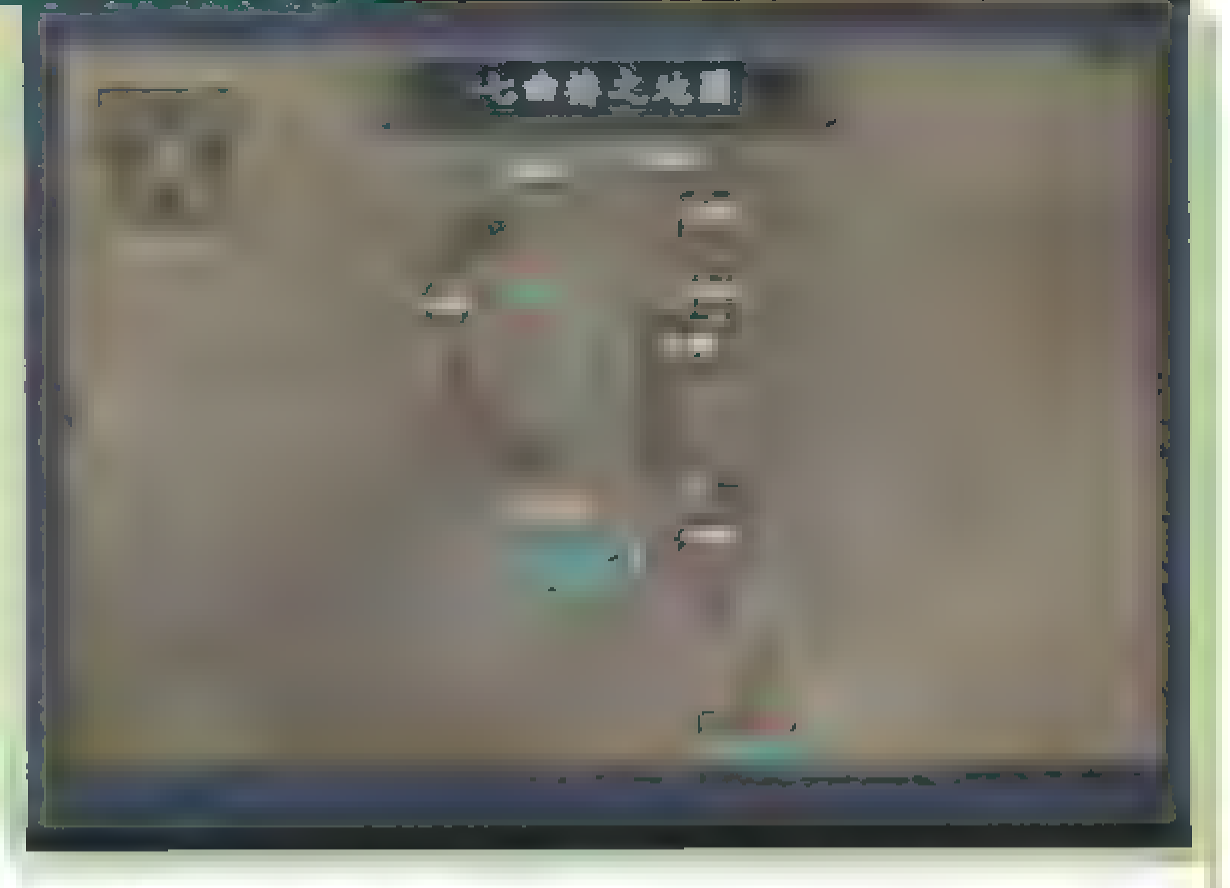
鬼武者 貳．完全攻略

一．七曲櫓

遊戲一開始，雪姬就被鬼兵擄走了！由士兵口中得知，假如公主被帶去本丸（本城）的話，只有兩條路可行，一條是現在已經荒廢的七曲道，一條是北側的大手道。於是左馬介與楓兵分兩路，分別往兩邊出發尋找公主的下落！往北走的左馬介好不容易在1-01追上擄走雪姬的三眼，正當打發掉三眼時，[illegible]茲利克突然出現，一棒就把左馬介打昏並帶走雪姬。



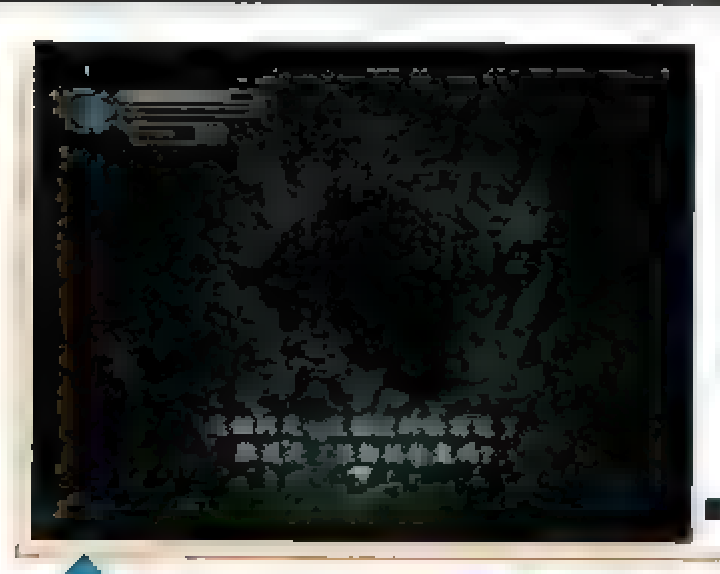




昏昏沉沉的左馬介被鬼之一族叫醒，他們在左馬介右手裝備了籠手，希望左馬介利用籠手打敗幻魔替他們報仇。從此之後左馬介就可以吸取幻魔的鬼力了。在此取得的鬼武者之書，可以讓你了解鬼力的功用與強化方法。往北走有一個破魔鏡可以儲存遊戲進度，進入門後通過一座橋，另一端城牆上的士兵正在與鬼兵刀足輕混戰。利用這個機會好好練習一下作戰的技巧。

過關技巧

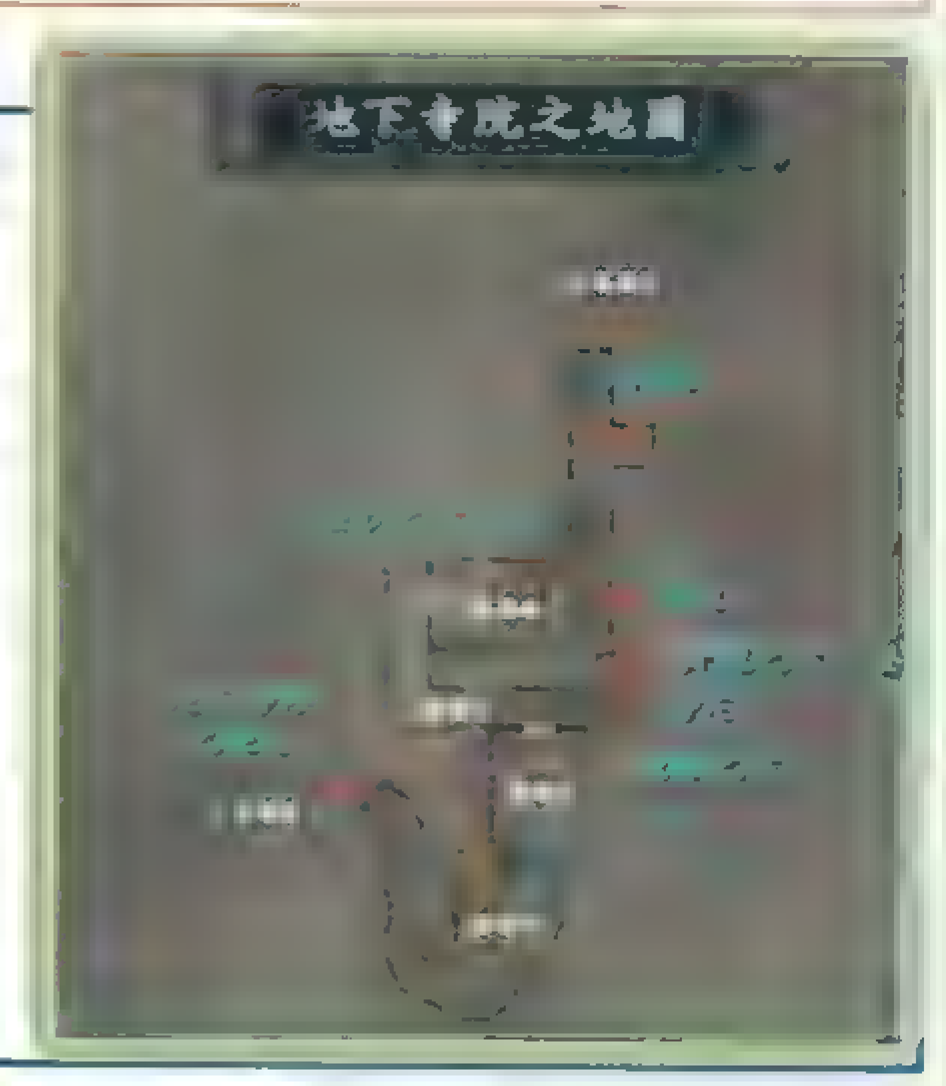
打倒敵人後按下「A」鍵可以吸取鬼力，不過吸取鬼力時處於無防備狀態，一定要在敵人攻擊的空檔再來進行。此外"見切斬"（在敵人即將砍中之前按「D」鍵再集氣後放開「F」攻擊）的使用方式一定要十分熟練，成功使出"見切斬"不但可以一擊必殺，還可以增加敵人死後留下的靈魂，在往後的關卡是必勝的關鍵。



往北打開另一扇門進入1_02室內，要到室外時闖入一堆刀足輕，把他們解決後叫戶外那群膽小的士兵打開門，由他們口中得知通往城堡的路徑，立刻從另一端的牆壁往左走，從1_04的林間小路走進一個山洞裡。在山洞前會開始出現三眼，對他們使用"見切斬"並不容易成功，最好盡快將他們解決掉。進入山洞前在洞口可以調查到一株藥草。進入後調查地洞並選擇跳下去洞窟。

走[illegible]跳下去進入下一關

二、地下寺院



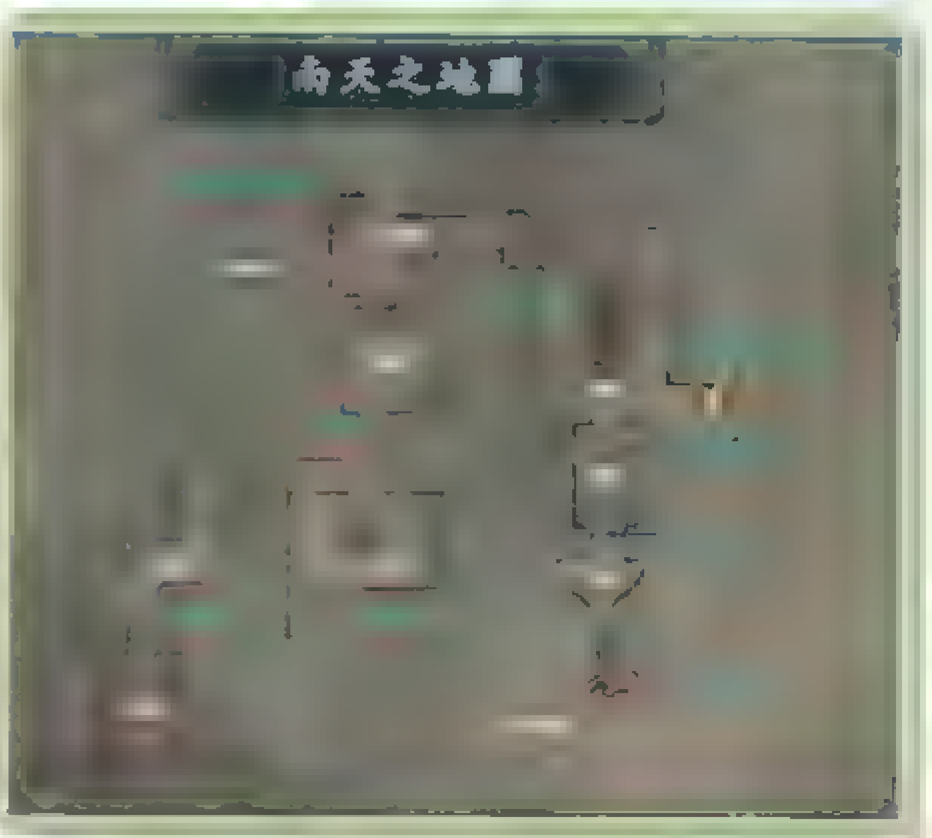
來到地下寺院後到入口階梯2-01下方解決三眼，可以在箱子內拿到地下寺院之地圖。上階梯會看到一個守護寺院的即身佛，可以拿到綠色的"綠嚴之書"，之後便會出現寺院入口。進去2-03後殺光刀足輕先往右，在牆上調查拿到青龍之書，旁邊角落可以拿到第一顆螢石。往回走開門進入2-04的大廳打破周圍的陶器在箱子裡可以拿到最妙之書一卷。到盡頭可以拿到"紫電"，往後你就可以利用收集的鬼力升級了。



[illegible]

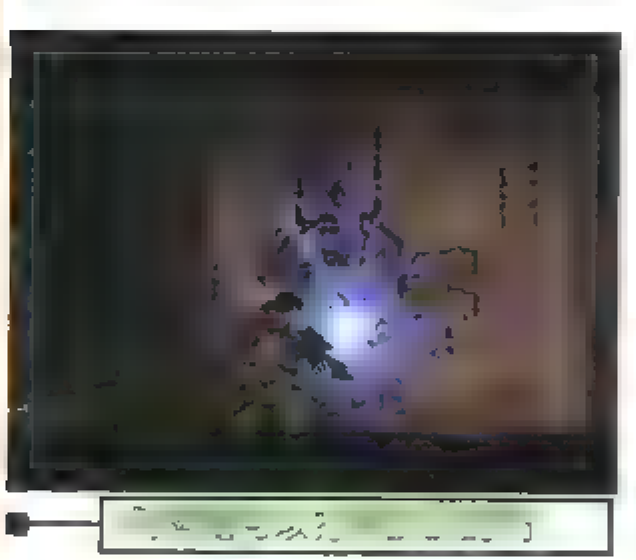
從紫電左邊往北前進，途中調查右邊的箱子會發現一個機關。你必須轉動機關讓裡外的數目字相符合（該機關解法為左一圈、右一圈、左一圈），解開後可以找到繩梯。

三、南天守閣



出地下寺院後來到3-01，在左邊的隱藏的箱子裡可以撿到一顆"鬼石"，使用破魔鏡儲存並用累積的鬼力強化紫電（記得先提昇一級雷斬刀再提昇紫電），旁邊的箱子打開會有一個謎題，你可收集青龍之書一、二、三、四後藉由所有的符號字根來解開謎題，就可以從箱子裡拿到"力石"（從左邊的答案由1數起的話，正確的答案為6→3→1）。立刻使用鬼石與力石來增加自己的體力與鬼力。

接著用紫電打開門口的封印，進入3-02南天守閣庭院，橋上會開始出現新的敵人巴茲，特別小心它們從遠處過來的捲動攻擊，這種敵人的速度不快，也很適合用來練"見切斬"。打敗他們後在橋上角落砍掉木門，可以從木箱裡撿到南天之地圖。往北開門進去3-03南天守閣裡，裡面除了巴茲外還有大號的巴拉巴茲。不過它的行動相當遲緩，只要適時擋住攻擊或按[E]鍵使用使紫雷刀，就可以輕易打敗它了。

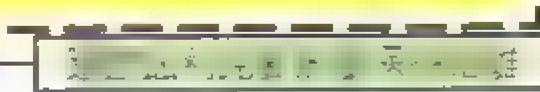


[illegible]

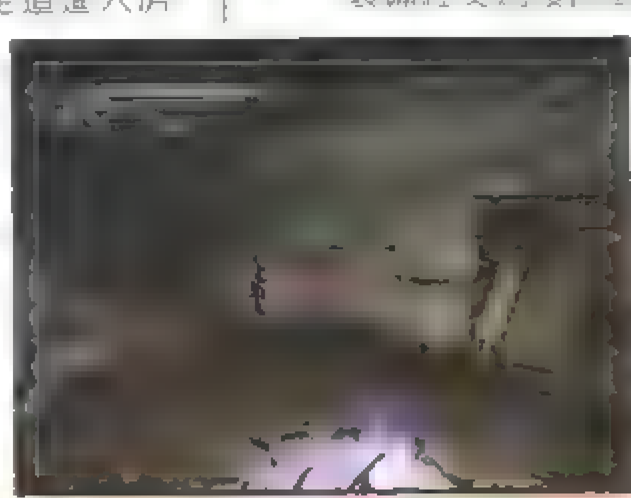
天守閣的正門現在被紅色封印擋著，必須拿到另外一把"紅炎"才能進去。先往大門左邊進入3_04，立刻殺死襲擊士兵的刀足輕，可以從士兵那兒獲得藥草。從庭院旁邊的牆壁缺口使用剛剛取得的繩梯，從繩梯走下去進入3-05，入口左邊有破魔鏡，旁邊又有一個謎題，這個寶箱的字根記錄在朱雀之書一、二、三、四上，解開後可以由此拿到第二顆"力石"（從左邊的答案由1數起的話，正確的答案為4→1→6）。

頭目對戰

進入破魔還旁邊的3 06後，突然出現了大頭目歐忍卡克，當然躲不了與它對決。它的攻擊[illegible]，然後繼續著敵人進而與它周旋，[illegible]後退，[illegible]從上方下的攻擊是擋不住的，一定要一直慢慢，慢慢消耗它的體力，它還是會要被打倒的。



打敗歐忍卡克後它會撞破[illegible]邊的小門，進去前入口處的箱子可以取得最妙之書二卷；繼續前進打開鐵門進去3 07走道，在左邊轉角處取得第二顆螢石，沿著走道進入房間3-08，遇到了讓信長復活的幻魔摹爾發斯坦，他派雷雷納多攻擊你後就離開了。雷雷納多假如沒有一刀殺死的話，會不斷分化增值，不過剛好可以藉此來累積鬼力



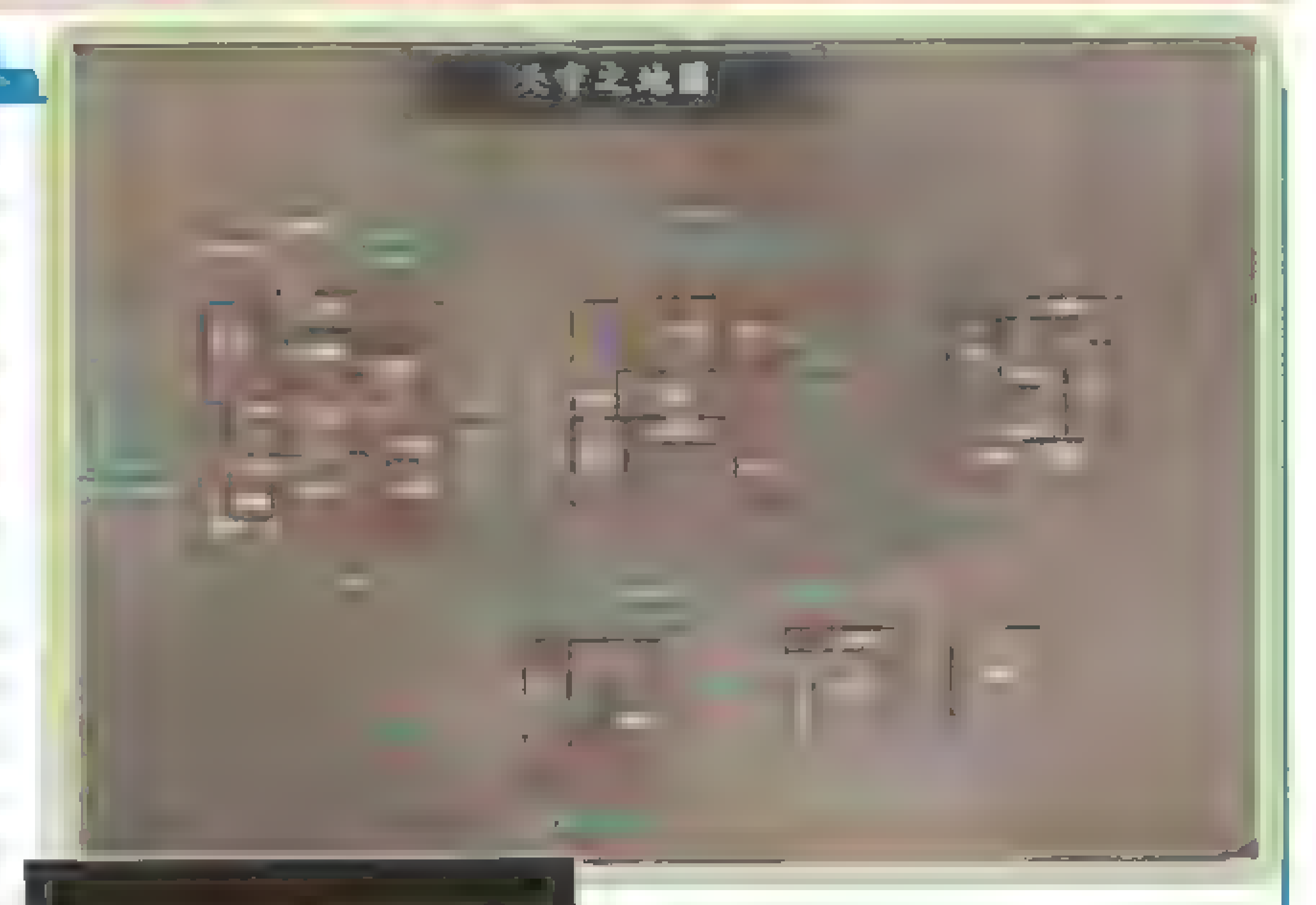
幹掉雷雷納多後到旁邊獨台上取得紅炎，將紅炎裝備在籠手上，會變成炎龍劍，攻擊力比雷斬刀高，但速度卻慢許多，適合對付頭目級的敵人。往後你就可以在武裝欄裡自行選擇要裝備的刀劍了

裝備紅炎劍後回到3 06，這裡會首次出現會吸收鬼力的加藍，看到它們一定要盡快靠近將它們消滅，否則它們可能會吸完鬼力後就消失得無影無蹤。解開大門旁小門的紅色封印出去，打破一旁的木架會在箱子裡取得丸藥，這些回復力較大的丸藥也可以用藥草來強化，不過要消耗鬼力就是了，建議儘量把丸藥留著與頭目對戰用。平時靠見切斬吸取靈魂來回復生命值就可以了

四. 天守閣

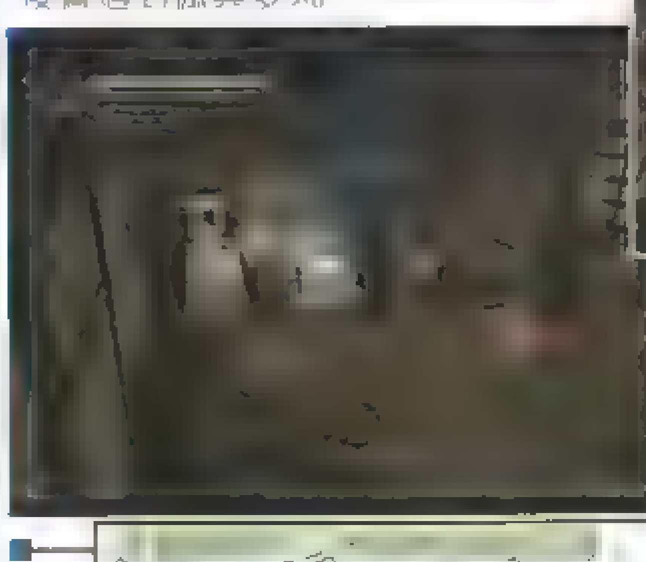
爬上繩梯回到3-03的南天守閣大院，打開正門的紅色封印，開門進去後發現4-01的大廳已經殘破不堪，這裡會開始出現手長[illegible]，對付它們要使用[illegible]，[illegible]使用鬼力先把手長幹掉，再用見切斬對付旁邊的刀足輕。進入4 02的房間裡可以無限回復藍色鬼力[illegible]，旁邊還會有天守之地圖可以拿取

進去4-03的房間，看到木下藤吉郎正要抓住楓丸，幸好左馬介進來讓楓丸逃脫。藤吉郎[illegible]左馬介[illegible]後就離開了。先在房間一旁取得箱子裡的"定角之箭"，來到4-04後取得最妙之書[illegible]卷。回到4 03裝備紅炎打開紅色封印進入4-05，來到4-06後會遇到楓與楓丸。



請楓照顧楓丸後在4 07角落取得藥草，調查藥草上方的櫃子取得第[illegible]顆螢石。由此處進入4 08拿取朱雀之書二卷，並開啟另外一個有謎題的寶箱（謎題解法為左→右→左→右→右各轉一圈），先到4 02將定角之箭由木矢加強為火矢，回4 07上階梯到4 09右轉進入4 10，調查井桶會找到力石

調查井桶會找到力石



在4 09要走近4 12前先把弓箭裝備好，一進門在樓下會有兩個士兵被刀足輕攻擊，立刻按[S]鍵引弓，再按[F]鍵射出。正下方射不到的敵人就繞到另一邊去射，假如成功救到這兩名士兵，再回到4 01就可以取得藥草跟鬼石。留在大廳打敵人累積鬼力，至少要把紅炎練到二級以上再上去。

鬼武者

回4-09，打開紅色的封印進入4-11在桌上找到一本紅之書，角落可以從箱子裡拿到齋藤紋之右碎片，出房間來到4-12，打開另一邊房間前的紅色封印進入4-13，清光從底下爬出的刀足輕，開門進入4-14，打破牆邊的箱子拿定角之箭，在階梯下方的雜物堆會找到第四顆魔石。

爬上階梯到4-15，角落箱子是定角之箭，另邊則有白虎之書，在破魔鏡存檔後打開南方的紅色封印進入4-16，在這裡跟楓會合，得知夢丸的來歷，但還是不清楚為何藤吉郎要抓走夢丸，突然兩邊落下柵欄，兩人都被困在籠內，只好想辦法去打開機關出去。

首先讓左馬介打開籠裡的機關開啟第一個柵欄，然後操作楓移動右邊靠近寶箱的機關。再派左馬介壓著右邊數來第二個機關，楓則過去打開右邊數來第五個機關開啟寶箱旁的柵欄拿取寶箱裡的"朱漆塗具足"，並讓左馬介將"朱漆塗具足"換下來，然後壓著右邊數來第[illegible]個機關，楓出去壓右邊數來第六機關，兩人就可以一起進去4-17的房間了。

在這個房間裡讓左馬介補充靈力，並用火焰擊燬中間所有的蠟燭，可以看到對面的門，進門後又是一個迷陣，[illegible]操作左馬介跟楓，假如踩到角貝會從四個角落延伸過去[illegible]，[illegible]只要兩人輪流踩過去，不要讓對方掉入[illegible]，[illegible]對面的"王"字都可以過關。



[illegible]

進入4-19房裡[illegible]會[illegible]，[illegible]讓楓到牆壁上[illegible]的操作器操作進行操作，[illegible]左邊的[illegible]，假如[illegible]之間[illegible]的靈魂[illegible]一起，遊戲就[illegible]。[illegible]繼續進入4-20，扳動牆壁上的把手收起所有機關並打開上方的階梯。

上階梯來到4-21後會在牆壁上[illegible]，可以放入齋藤的紋章，可惜你現在只有右邊的紋章，只好先從旁邊的梯子下去先到4-22，[illegible]一個階梯，這裡可以通往4-11旁邊的[illegible]，[illegible]拿下金屬卡子也可以直接通進4-11。回到4-22[illegible]一邊的階梯繼續下到4-23，箱子裡可以取得紋章左邊的碎片。



同時把兩塊碎片[illegible]

回到4-21同時把兩塊碎片使用在凹槽裡面開門進去4-24，[illegible]的夢丸[illegible]，由[illegible]得知[illegible]將會在[illegible]儀式中被[illegible]。進入4-24[illegible]可以找到青龍之書一卷，對面的盒中[illegible]第五顆魔石。在4-25角落有朱雀之書一卷，殺掉從屏風冒出來的[illegible]後，在往上的階梯旁邊則是定角之箭。

上階梯後通到第5層的4-26，在[illegible]會聽到夢丸的叫聲，殺光[illegible]後進入4-27，先拿取青龍之書二、四卷與角落箱子裡的丸藥，砍掉屏風，利用走道的破魔鏡存檔，從背後爬上梯子準備打頭目。

從梯子回到4-27，裝滿白風破除4-26盡頭的封印救出夢丸，帶著夢丸回到天守閣，會遇到一個受傷的侍女阿綾：由她那裡得知雪姬公主被帶到稻葉山城，在交代楓照顧阿綾和夢丸後，左馬介[illegible]往稻葉山城出發。

先回到4-29救出雪姬的地方拿取爆裂彈，可以走4-11的密道比較快，將紫電與白風提昇至等級[illegible]以上，然後到天守閣[illegible]樓大廳4-01，這時又有刀足輕攻擊士兵，[illegible]利用白風將樓上及樓下的刀足輕處理掉，救出士兵可以取得他的藥草。進入4-30，利用紫電打開盡頭兩個紫色封印，[illegible]4-31在4



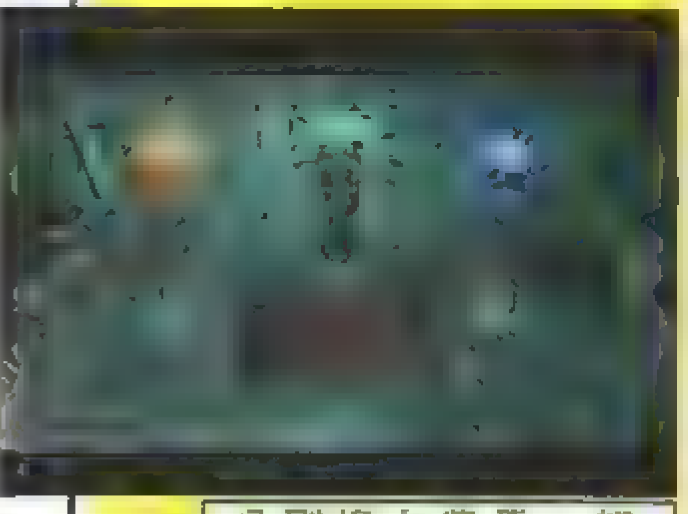
[illegible]之右碎片



[illegible]

頭目對戰

[illegible]



分別換上紫電、紅火、白風來調查祭壇上的三顆玉珠

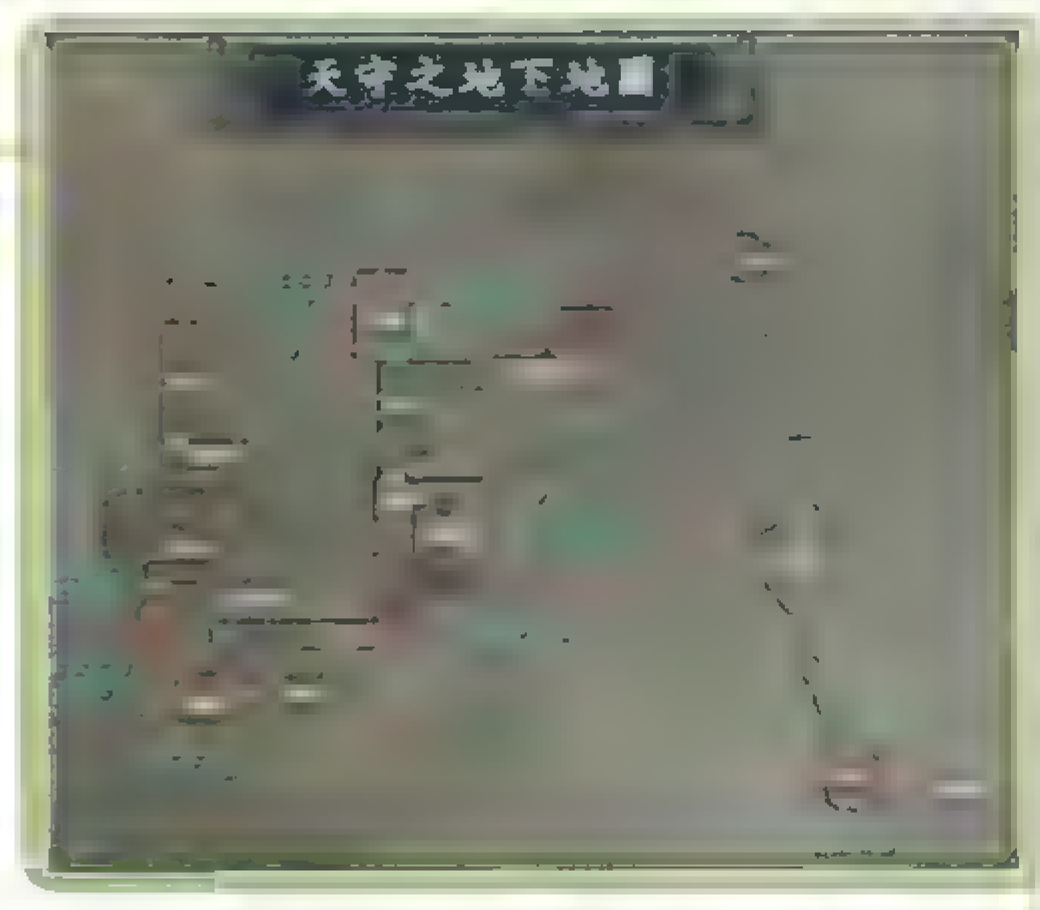
[illegible]2[illegible]之書[illegible]是[illegible]換上紫電、紅火、白風[illegible]調查祭壇上的三顆[illegible]可以進入[illegible]

五. 天守閣地下

先進入5-02拿取角落的藥草並存檔，砍掉與天花板連結的生物往前走，走道盡頭牆上會有二本書，還會開始出現之前遇過的雷納多，特別小心它們從遠距離伸出的觸手攻擊。由這些書裡可以得知幻魔的陰謀。開門經過5-03來到5-04，牆邊的箱子會拿到這一區的地圖；而盡頭池裡的魂傳之數珠則必須繞到對面砍掉繩子才能拿到。從此以後你靠近死者就可以從他們口中得知情報。

回到5-03繼續前進到5-05，取得盡頭的淨化鐘。這時退路的機關也會開始啟動，小心趁斧頭砍過的間隙一個個衝過去，回到5-01東邊的角落，在這裡使用淨化鐘淨化該處的怨念，可以打開一道門進入5-06。





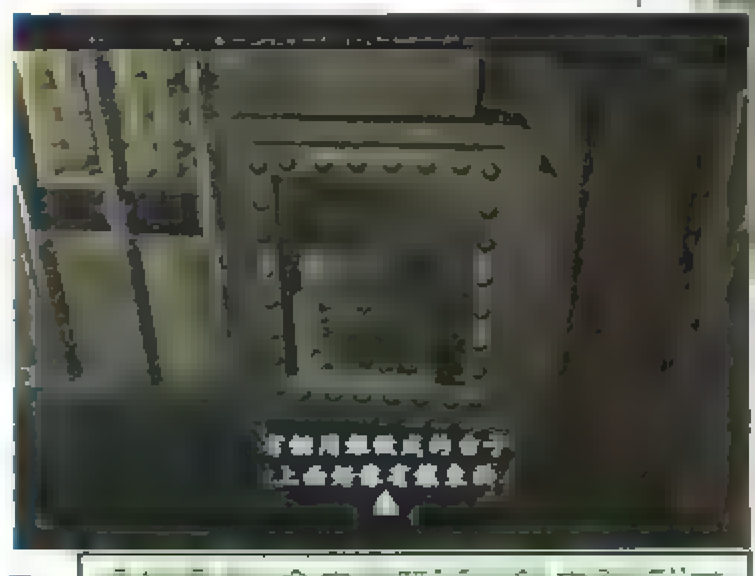
這個通道旁邊會有手長跳出來偷襲你，小心不要被前後夾攻了。來到通道東邊盡頭可以調查到第六顆螢石。回頭進入5-07，先用白虎打開封印進入5-08，幹掉裡面的手長後打開一邊的箱子，解開機關後（該機關解法為中→右→左或中→左→右都可以）取得藍色鑰匙。來到盡頭拿取白虎之書四卷與幻魔默示錄，出口旁直立的鐵棺材裡面則可以拿到第七顆螢石。

回5-07進入5-09，解決掉擋路的生物並撿起地上的白之書，開啟箱子拿藥草，再回到5-06，用藍色鑰匙開啟地圖上藍色的記號，進入5-10並進入房中的藍色石柱。這時討人厭的藤吉郎又會跑出來，施用魔法將左馬介困入地下的陷阱，並派遣假扮的左馬介與臥底的侍女阿綿擊昏楓，擄走雪丸。楓醒來後走出門口，臨死的士兵留下一把紅色鑰匙，楓經過一樓大廳，回到南天守閣的3-04，打開地圖上紅色的門進入。

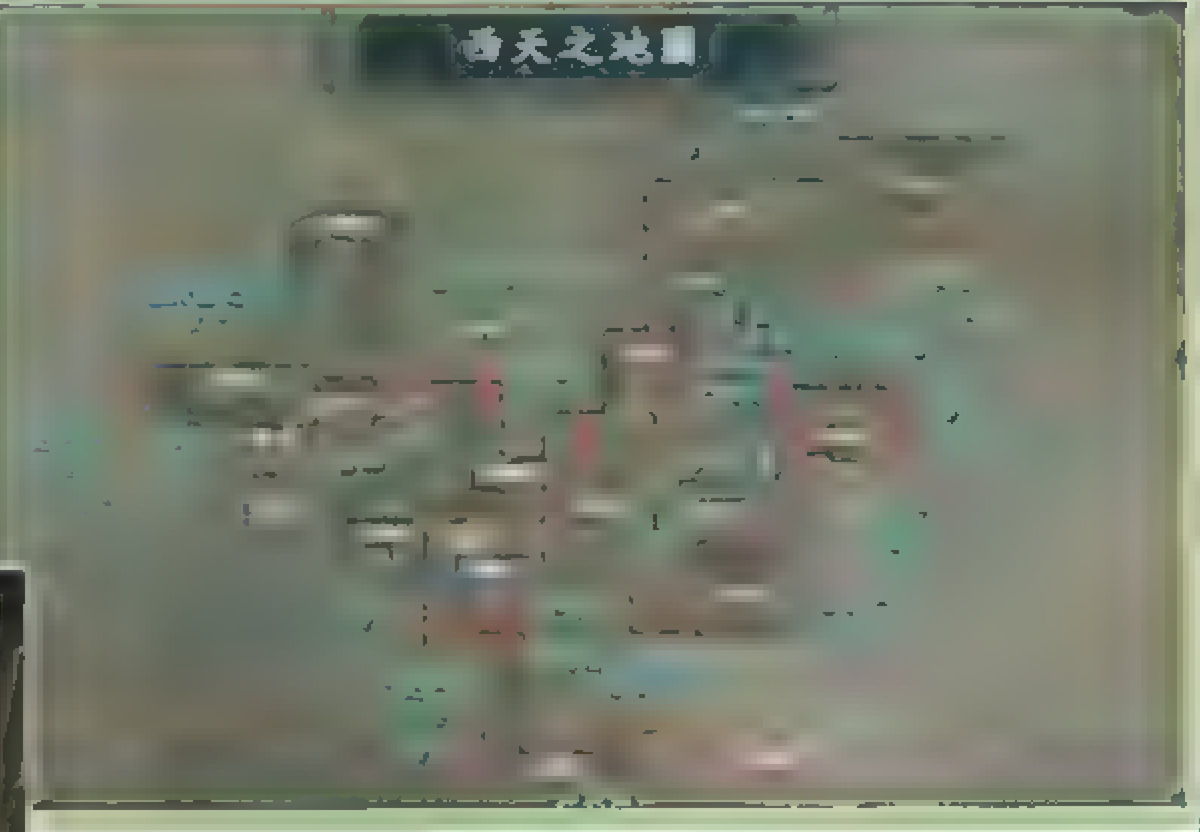


六. 西天守閣

從3-04進入6-01後，先撿木箱裡的藥草，到走道轉彎處面對牆壁可以拿到第八顆螢石。經過6-04時特別小心手長的攻擊，在紫色封印右邊可以拿到第九顆螢石。進入6-05後先解決下方的刀足輕救出士兵，立刻爬上階梯解決平台上射箭的刀足輕，存活的士兵會留下吸陣符。



這裡要有"金之割符"和"銀之割符"才能進入

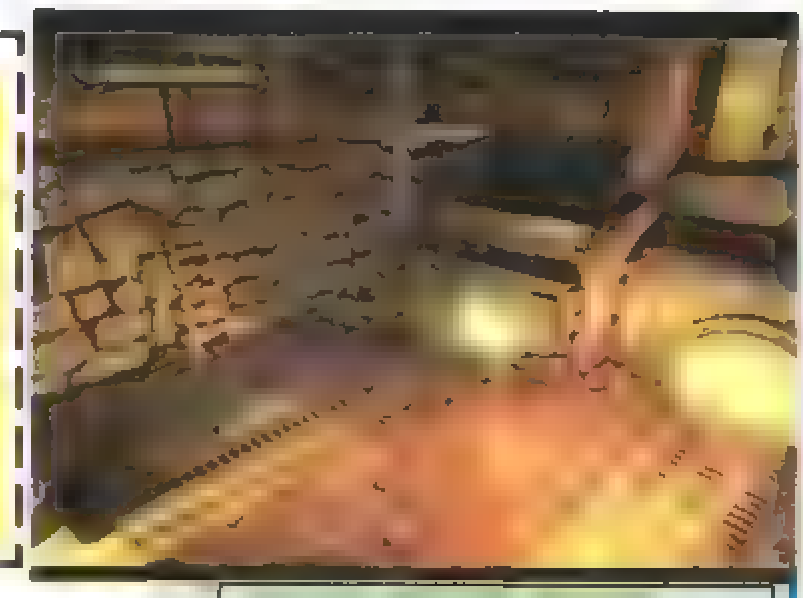


下階梯拿取吸陣符後由左邊的門進入6-06，在角落發亮的草叢內可以拿到三無□，來到盡頭使用工具開啟6-07的門，在破魔鏡旁邊的解謎箱解開謎題後可以取得另一顆螢石（從左邊的答案由1數起的話，正確的答案為5→7→2）。走出戶外後可以在士兵屍體前方拿到"齒輪"。另一邊的柵欄則要"金之割符"和"銀之割符"才可以開啟。

鬼武者

過關技巧

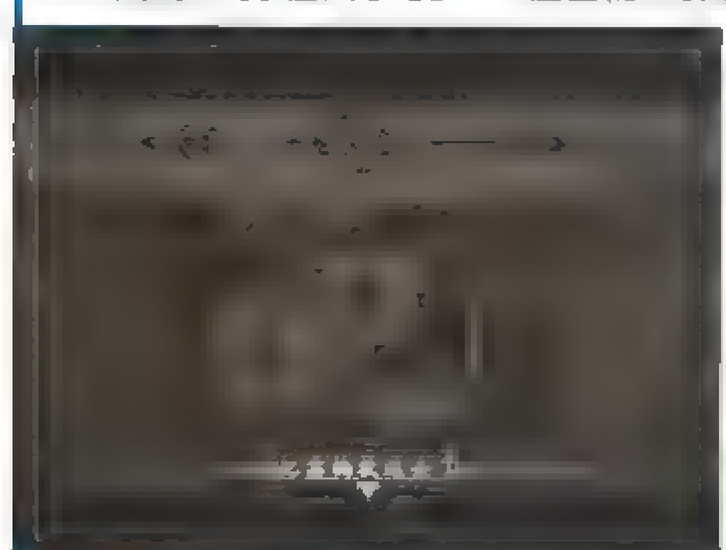
在遊戲中操作楓是一件[illegible]令人頭痛的事，因為楓沒有"一閃斬"等一擊必殺的技巧，加上楓又不能集氣或集鬼力，無法吸取黃魂以補充體力，生命值與攻擊力又很低，常常會被逼到要用珍貴的藥草來補血。因此只要遇到比較強的敵人，一定要能避則避，盡量避免發生戰鬥，以過關為主要任務。若是碰到擋住去路非殺不可的強敵，不要捨不得用"苦無"由遠處來攻擊，[illegible][下]+[F]踢倒敵人，趁敵人倒地時[illegible]殺[illegible]也要記得[illegible]把鬼刀石使用在楓身上，以增加楓的最大生命值。



[illegible]

回到6-05上階梯後從右邊的入口進去6-08，走下階梯拿取箱子裡西天守閣的地圖。到東南角使用忍具進入6-09，幹掉凸達的刀足輕後先往右進入6-10，進入火焰陷阱內。到東南方的角落拉取上方的拉環開啟對面的門，你要立刻往右避開火焰噴出的火燄衝進門裡，不然門會不久後就會關閉。進入這個房間後打破木箱先拿取角落的藥草，然後在牆壁上拿取"金之亂符"，再次拉動房內的拉環打開鐵門並中止外面的火焰陷阱。

回到6-09進入6-11，一進去就可以在箱子裡取得最妙之書五卷，在角落書架上拿朱雀之書四卷，調查旁邊的櫃子可以找到[illegible]拉繩機關，將滑輪使用在該機關上，拉動繩子就會開啟秘密隔間，裡面的箱子有"銀之亂符"，拿取另邊的白虎之書一卷後轉身在佛像架左邊取得第十顆瑩石。



[illegible]可以打[illegible]門

回到6-07將"金之亂符"和"銀之亂符"鑲入鐵頭門旁左右兩邊的凹槽內，開門進去6-12[illegible]著火的房間，和[illegible]戰鬥時小心不要被旁邊的火燒到。來到最西邊的房內打破陶器拿取玄武之書二卷和箱子裡的[illegible]，出來後往南進入6-13，在階梯旁邊的桶子有第11顆瑩石，上階梯後在6-14的解謎寶箱裡是楓威力更強大的武器一反鬼小太刀（該機關解法為中→右→右→左→左），趕快替楓換上。



在這個房間小心不要被火燒到

回到6-12下去東北角的階梯，用反鬼小太刀才可破壞掉擋路的生體柱。來到盡頭正準備救出被關在牢籠裡的雪姬，沒想到幻魔再次帶走雪姬，並派出會隱身的波奇曼德來對付楓。

頭目對戰

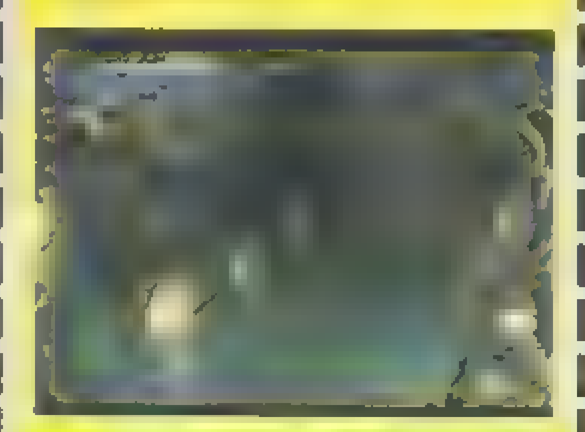
波奇曼德嚴格來說並不算是頭目級的角色，不過對楓而言對付也仍然是有點吃力。首先要一直[illegible]擋住它的隱身攻擊，趁它現身時再盡量攻擊它，[illegible]它從遠處發射的[illegible]攻擊。打敗它後就會回到左馬介的角色。

取得反鬼之小太刀後楓的攻擊力會大增

[illegible]天守閣之下，掉入地底的左馬介終於醒過來了，往先取得[illegible]藥草在[illegible]存檔，進入[illegible]後竟然看到另一個左馬介，雙方立刻展開生死鬥。

頭目對戰

偽左馬介十分難纏，他會防禦所有的刀劍攻擊，唯一的破綻是在他發射火球彈之前的空檔，[illegible]的[illegible]鬼力[illegible]，然後[illegible]火球彈後所產生的[illegible]鬼力，[illegible]得到第[illegible]，只要打到他[illegible]四次就可以將他打敗了。



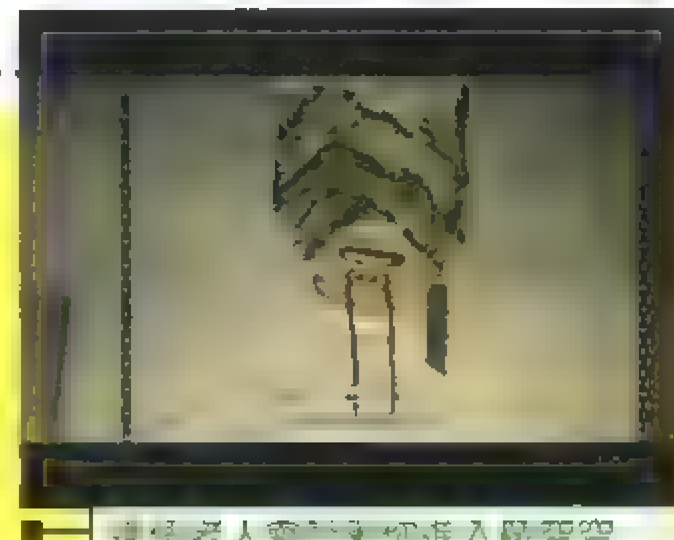
偽左馬介要趁他發射火[illegible]攻擊

打敗為左馬介後（往北）方前進上階梯，到盡頭開啓角落的木箱可取得"地獄門之鑰"，另一邊的木箱則有木梯。將木梯使用在圖井爬上去，可以通往天守閣的4-08房間內。使用剛剛拿到的地獄門之鑰可以開啓天守閣4-06的門進入8-01，不過你現在還無法破除裡面的結界，只能眼睜睜看著變成黃蜂怪赫丘巴的侍女阿楓把夢丸帶進[illegible]。[illegible]左馬介[illegible]除結界的方法。

過關技巧

[illegible]4-0[illegible]天[illegible]4-02時從天花板會[illegible]一位老[illegible]進入魔空空間，[illegible]現在就進去[illegible]。[illegible]一顆[illegible]不過[illegible]，以後可以[illegible]，[illegible]6-04找老[illegible]進去魔空空間。

當然，魔空空間[illegible]是一[illegible]場所，每一層都有不一樣的魔物[illegible]，[illegible]進入下一層，或者從旁邊[illegible]空間，[illegible]每一層旁邊的寶箱，[illegible]從第一層[illegible]。[illegible]在第6、11和16[illegible]，在魔空空間最底層（第二十層）[illegible]之[illegible]，[illegible]門的關鍵物品


這位老人會邀你進入魔空空[illegible]

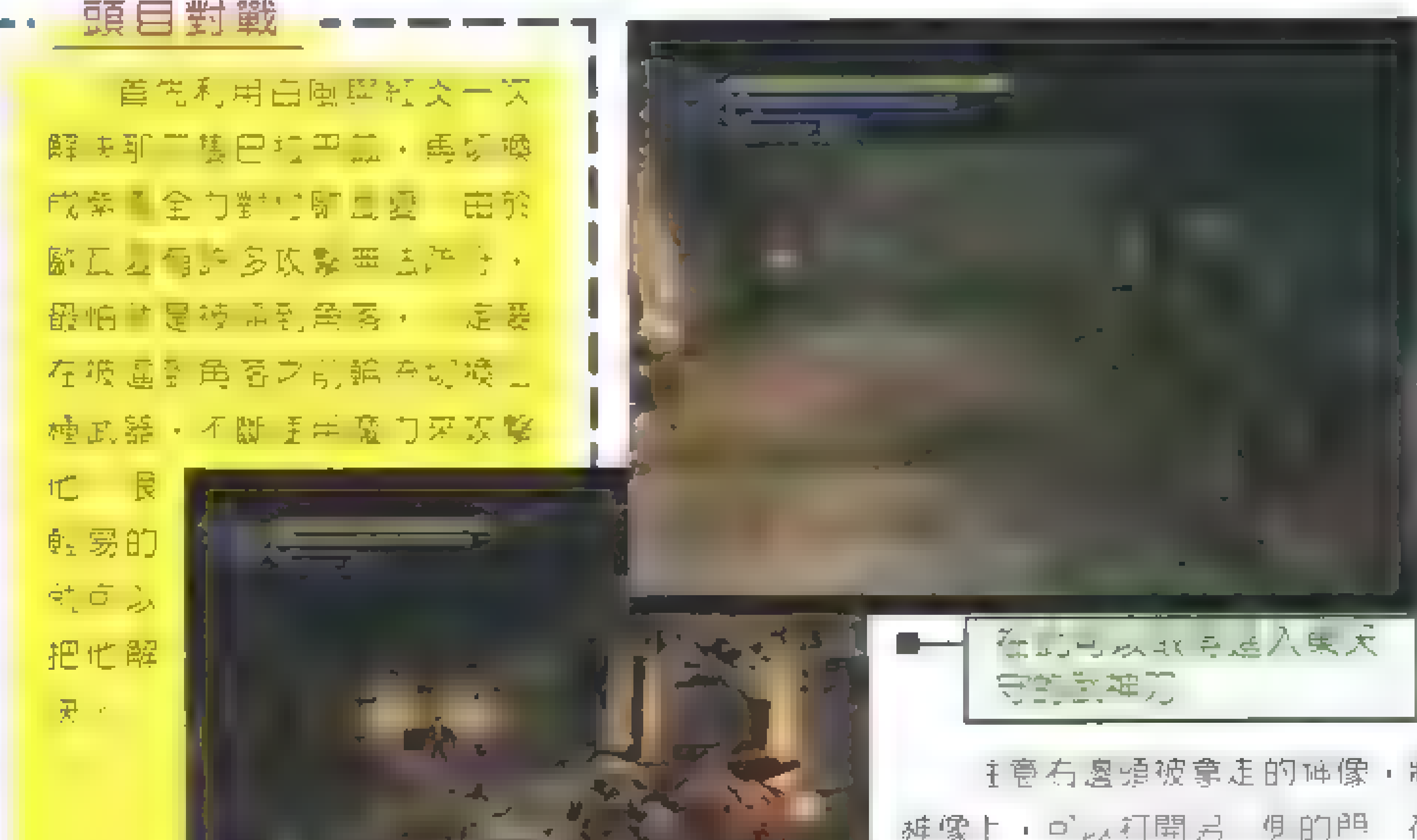
走出大廳後[illegible]3-03的東南角，就會有兩隻雙[illegible]名[illegible]裡面的碑石[illegible]要放入一把劍才[illegible]剛剛[illegible]西天守閣的6-01，利用白風大[illegible]下方的[illegible]，救出裡面被圍攻的士兵可以拿到爆裂彈。[illegible]裡會[illegible]出現[illegible]眼的強化版闇蜘蛛，以及[illegible]，[illegible]在此將紅[illegible]升到第[illegible]級

[illegible]6-04[illegible]北邊的[illegible]下，[illegible]邀請你進去魔空空間的老人[illegible]6-08，[illegible]紅[illegible]打開北邊[illegible]門進去，進入6-16後先拿取箱子裡的丸藥，砍掉箱子旁邊的繩索，讓落下的滑車壓死下方的鬼足輕，[illegible]第十[illegible]顆[illegible]往下進入6-17後會出現[illegible]的頭目歐瓦要，開始進入頭目戰


[illegible]下去[illegible]

頭目對戰

首先利用白風[illegible]一次解[illegible]，馬[illegible]全力對付歐瓦要。由於歐瓦要有[illegible]，[illegible]，一定要在被逼到角落之前[illegible]武器，不斷[illegible]攻擊它[illegible]輕易的[illegible]把它解決。


在此可以取得進入東天守閣的武神刀

[illegible]

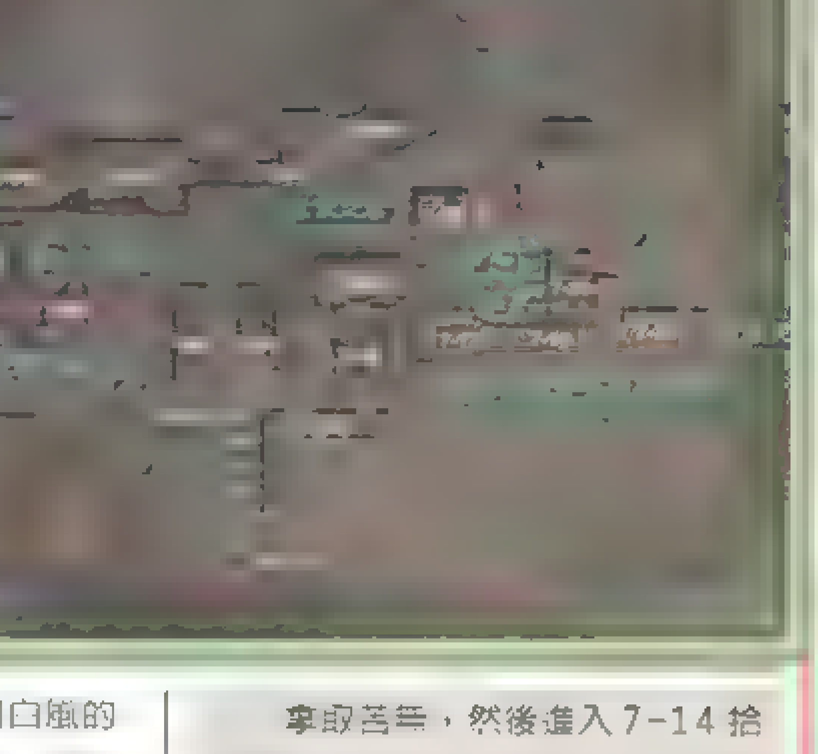
打敗歐瓦要後打開[illegible]裡的兩個箱子取得子彈和"像之頭"，在牆邊發綠光的地方可以取得進入東天守閣的關鍵"武神刀"。回到6-04用紫電打開三個紫色封印，進入6-03後先拿茶几上的玄武之書一卷，在一旁的箱子裡可以拿到千里眼，從此就可以看得到隱藏的螢石或其他寶物了

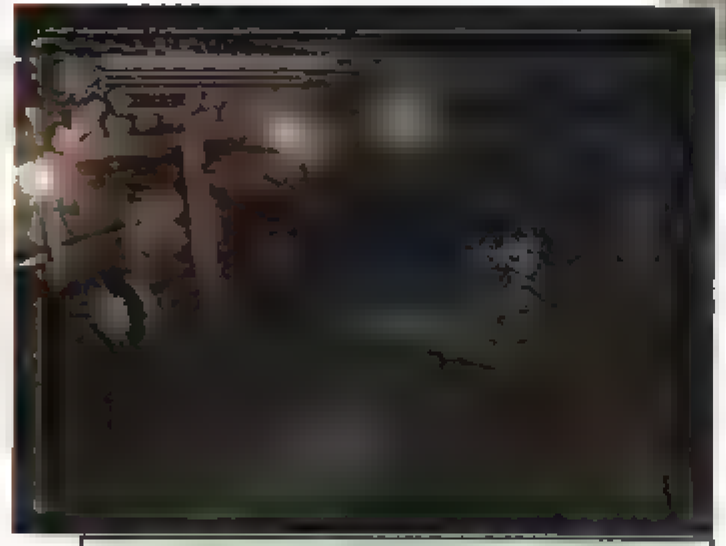
注意右邊頭被拿走的佛像，將剛剛取得的像之頭使用在佛像上，可以打開另一側的門，在此終於可以拿到火繩槍，從此你就可以使用子彈與爆裂彈來殺敵了。走出房間後回到3-03東南角，利用剛剛取得的武神刀鑲入石碑中，打開通往東天守閣的門，進去前最好先在院子將白風等級提昇至第二級

鬼武者

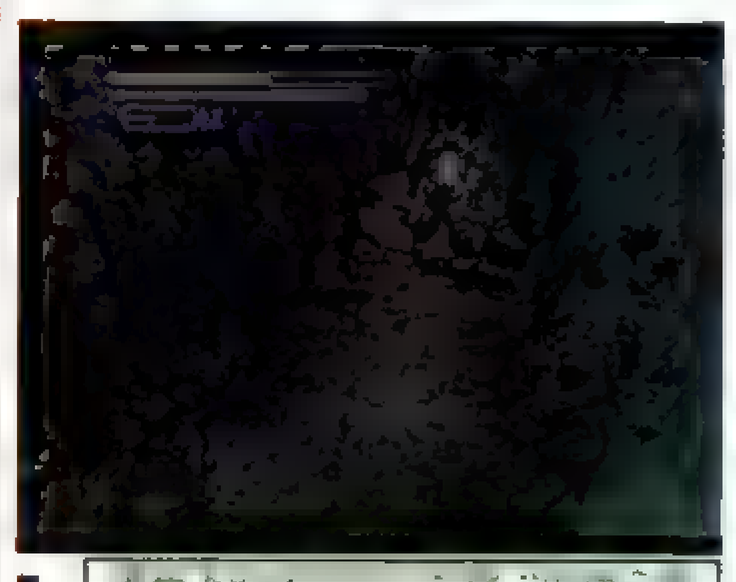
七. 東天守閣

進入7-01後繞著橋廊先用白風打開東邊的綠色封印，直走到戶外會發現對岸的繩索，用弓箭或火繩槍射斷繩索將橋樑放下，裡面的箱子可以拿到子彈，砍斷盡頭的遮板後，見可拿到可以讓玩家死後复活的替身木牌，一定要拿到這個重要的寶物。回頭往東取得最妙之書六卷，經過7-03解決橋上的闇甲冑，先往前進入7-04拿到箱子裡的子彈以及桌上的玄武之書卷。切開北邊的擋板可以拿到東天守閣的地圖。





用弓箭或火繩槍射斷繩索放下橋



瀑布下的凹洞內可以取得"鬼神之具足"

回頭進入7-05利用白風的鬼力攻擊階梯上的弓箭手，取得箱子裡的子彈後沿著階梯上去還有許多闇甲冑與弓箭手需要解決，到最上方拿取箱子裡的鬼石後爬上梯子，小心被屋頂上的闇蜘蛛偷襲，火繩槍或弓箭可以協助你解決那些欄杆外的蜘蛛。繞著鐘走一圈可以在走道地上撿到第十三顆螢石，從缺口出去在屍體旁邊又可以撿到力石，沿著屋簷走可以找到吸陣符。撿完所有物品後回到第一層，打開北邊的二個綠色封印出去。

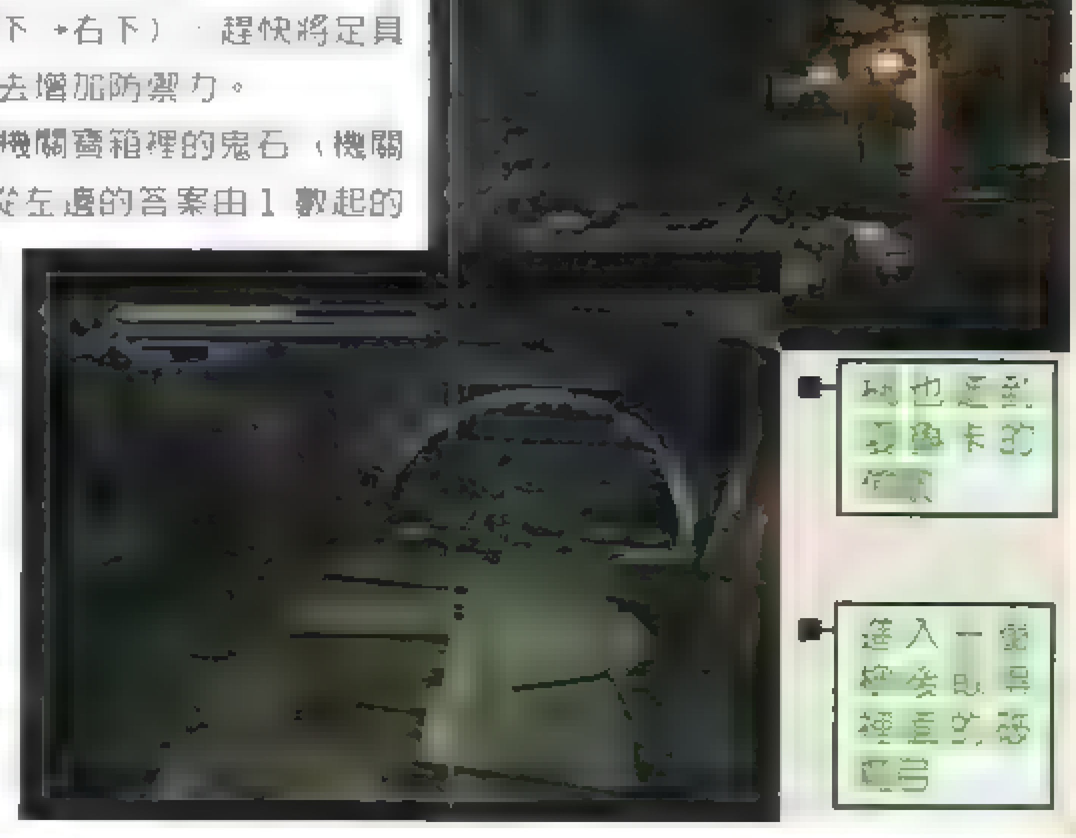
來到7-06的庭院先往右走，在7-07會出現另一個成奇要慮。幹掉也後經過7-08的通道，在7-09的瀑布下進去凹洞內可以找到裝有"鬼神之具足"的機關寶箱（該機關解法為左下→右上→右下→左下→右下），趕快將足具裝備上去增加防禦力。

開門進入7-10進行儲存並拿取箱子裡的丸藥與機關寶箱裡的鬼石（機關寶箱的提示在玄武之書一、二、三、四卷，答案（從左邊的答案由1數起的話，正確的答案為5→7→2）。由此處下階梯在船的旁邊可以撿到第十四顆螢石。調查旁邊的船隻搭船進入對岸的三重櫓。行動前最好先確定武器強化到最高，生命值也全都已補滿。可以破解封印的破魔弓就在二重櫓內取得。

這時進入東天守閣的楓也遭到夏魯卡的攻擊，讓楓從7-01北邊進去，沿途幹掉擋路的夏魯卡，來到北邊使用忍具開門進去7-12，先右轉到盡頭箱破魔弓後，三重櫓會被鐵門封死，左馬介也被四周出現的夏魯卡團團圍住。

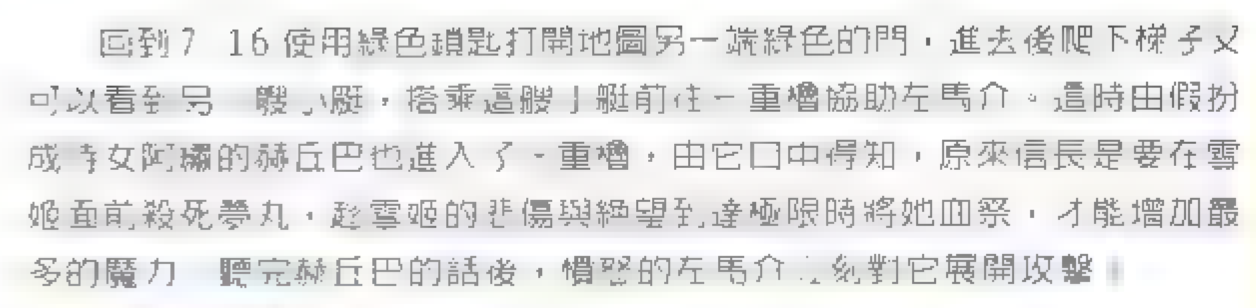
拿取苦無，然後進入7-14拾取地上的第十五顆螢石，打破雕像後方的陶器到盡頭拿取幻魔默示錄下冊，在東天之像右邊還可以撿查到藥草。

回到7-12從東邊的門使用忍具可以進入7-6，不要管路上的敵人，一路衝進7-10進行存檔，到另外一側使用忍具可以來到7-14，砍光沿途的刀足輕走到7-15左邊角拿取定角之首，然後從旁邊走過闇甲冑帶著對面的門，殺光7-16的刀足輕後打破高處的陶器可以撿到苦無，繞進7-17並先進行存檔，從這裡上階梯在7-18的閣樓打破所有木箱可以撿到玄武之書五卷與第十六顆螢石。



楓也遭到夏魯卡的攻擊

進入二重櫓後取得裡面的破魔弓



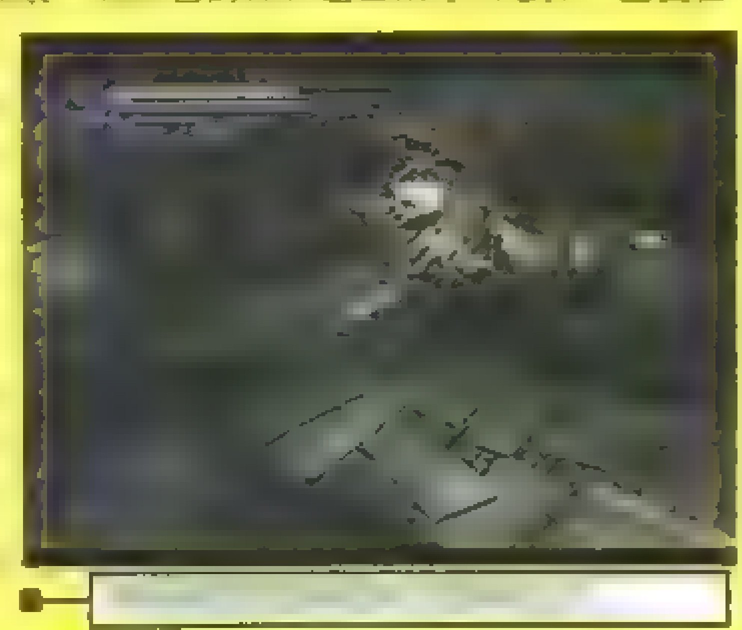
回到7 17從另外一道門進入7 19，角落會有射箭的刀足輕，先擋住它的箭，算好射箭的間隔再衝過去解決它。進入7 20在隔壁的架上可以拿到朱雀之書一卷以及箱子裡的藥草，對面梯子旁的箱子上則有第十七顆螢石（最後三顆要進入魔空空間才能拿取）。爬上梯子在7 21盡頭有一個機關寶箱，解開機關裡面是鏑矢（該機關解法為左→左→中→右→右→中→中）。回到7-19進入7-22的門，在雕像前方的黑色箱子要繞到雕像後方，取下龍手上的破魔箭，再放上剛剛拿到的鏑矢後才會打開，裡面是綠色鑰匙。



回到7 16使用綠色鑰匙打開地圖另一端綠色的門，進去後爬下梯子又可以看到另一艘小艇，搭乘這艘小艇前往一重櫓協助左馬介。這時由假扮成侍女阿彌的赫丘巴也進入了一重櫓，由它口中得知，原來信長是要在雪姬面前殺死夢丸，趁雪姬的悲傷與絕望到達極限時將她血祭，才能增加最多的魔力。聽完赫丘巴的話後，憤怒的左馬介立刻對它展開攻擊！

頭目對戰

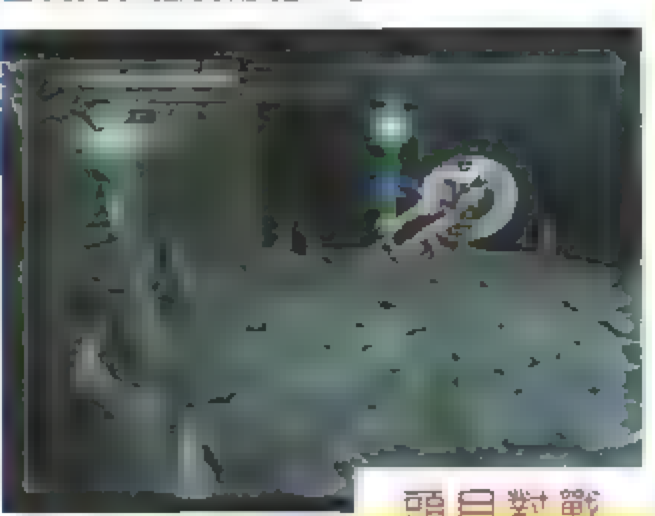
赫丘巴會一直飛在空中，而且會不斷的呼叫夏魯卡出來，這一關你一要按好防禦鍵，就不會受到任何傷害。先幹掉下方的夏魯卡，並防禦赫丘巴遠距離的偷襲，有時它的揮斬還會幫你料理掉一些夏魯卡，利用夏魯卡收集靈魂，然後使用白色的龍捲風攻擊赫丘巴，一次擊完赫丘巴會掉下來一陣子，這時立刻切換成蒼龍的攻擊來打它，用完三層的靈力後再切換回鐵棒，靠夏魯卡收集靈魂，如此重複二、四次後就可以消滅赫丘巴了



一旦打敗赫丘巴，楓也引爆了外面的火藥桶，兩人在三重櫓爆炸前逃出生天，赫丘巴則被炸得屍骨無存。於是左馬介把受傷的楓抱回天守閣，準備在黑暗祭典前找幻魔王算總帳。準備就緒後回到4-06重新進入8-01，要進去前記得先前往魔空空間拿取剩下的三顆螢石與其他的寶物，否則一進去就回不來了

八. 幻魔界

到了8-01的封印前，使用破魔弓來開啟封印，打開門進入幻魔界後，基爾登斯坦早在這裡恭候多時，他派出最新的作品－馬西爾斯完成型來對付你，自己就先躲回到幻魔界了





頭目對戰

開始時馬西爾斯完成型會一直用盾牌擋住你的攻擊，所以你要換成白風，不斷的使用鬼力來消掉他的盾牌並吸取靈魂，鬼力如果不夠，可攻擊他的盾牌來產生藍魂。記得他的衝撞與直砍是無法抵擋的，只有靠閃避才能躲過

一旦把馬西爾斯的盾牌破壞掉，他會改成雙手刀，並用肩膀移動來進行攻擊，這時的他再也無法抵擋你的攻擊，立刻把武器切換成紅火與紫電，輪流用鬼力來攻擊他。在鬼力耗盡之前一定能把馬西爾斯消滅掉

幹掉馬西爾斯後在入口處可以拿取丸藥，打開門進入8 03 [illegible]或存檔，這是最後一個儲存點了，盡量把所有的[illegible]魂用光，[illegible]丸藥。在破魔鏡旁邊可以撿到[illegible]魔界的地圖，假如你身上有[illegible]底層拿到的[illegible]門之笛，可以對著東邊的門吹奏，進入裡面可以取得最[illegible]武器[illegible]門劍。使用這把劍按下「F」鍵可以攻擊周圍所有的敵人，而且不需要消耗任何的鬼力。等[illegible]的威力了

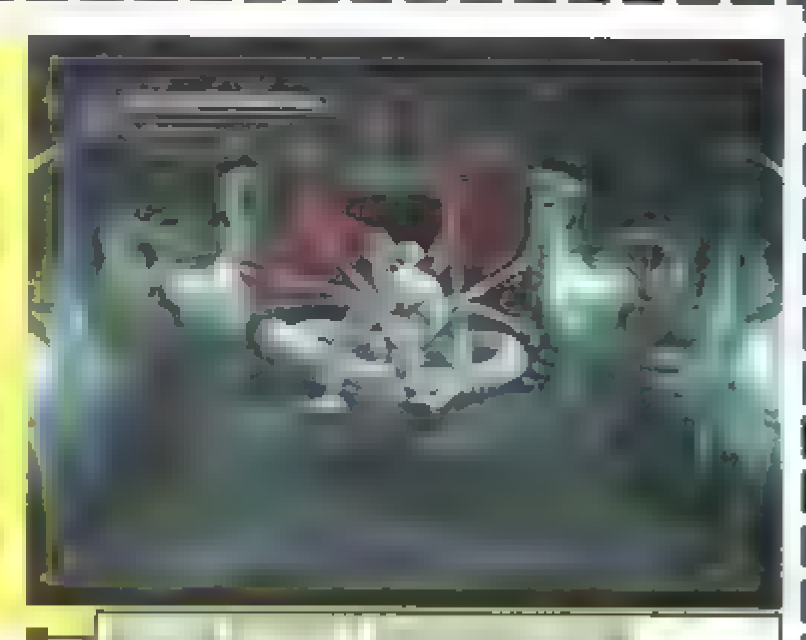


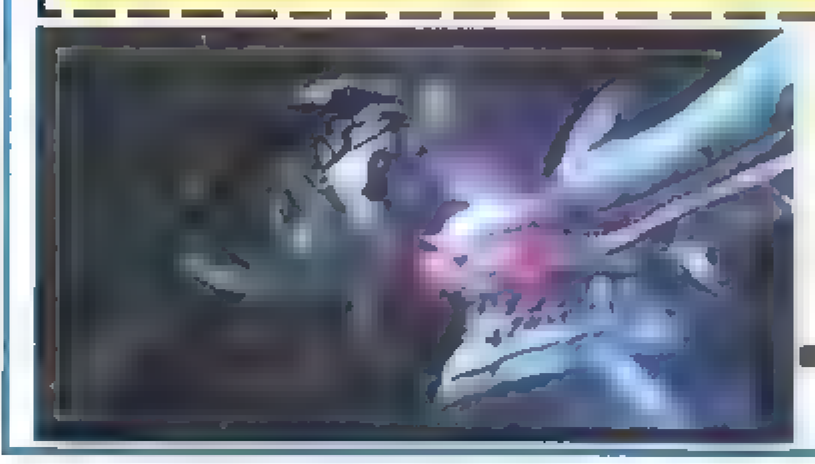
出門後順著圖環繞到最下面，[illegible]，兩個丸藥可以拿取，進入走道打開門，[illegible]，當然有最終頭目－弗汀布拉斯守著他們[illegible]

頭目對戰

弗汀布拉斯的攻擊方式有[illegible]擊等，最可怕的招式是[illegible]要快速移動避開地上的光點[illegible]攻擊時要躲到[illegible]下方左右[illegible]鍵阻擋，一不[illegible]

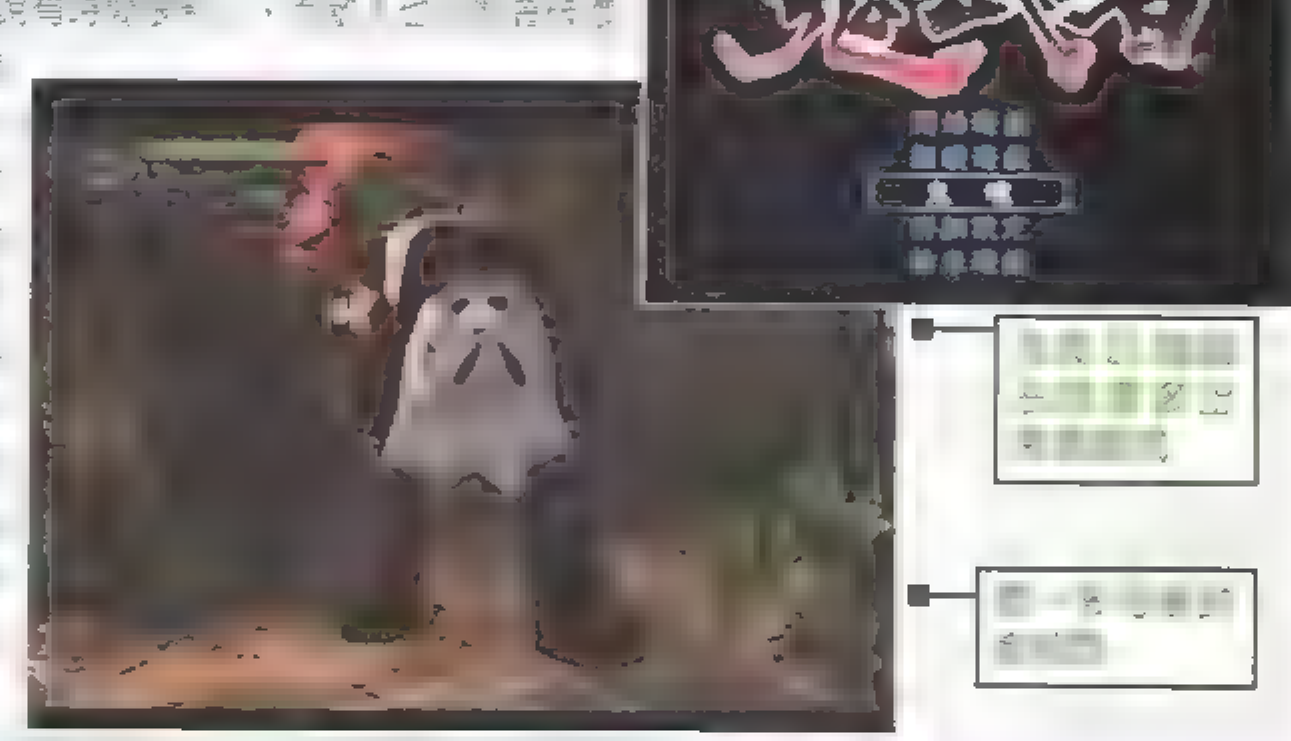
記得熟練痛痛姿勢「S」鍵[illegible]平時要用痛痛姿勢配合[illegible]擊前立刻按下[illegible]攻擊他的身體，等它[illegible]他的頭部[illegible]下就可以將它打敗了





參. 鬼魂模式與特別模式

只要你在遊戲的過程中完整收集了20顆靈石[illegible]啟鬼魂模式了，進入鬼魂模式後[illegible]玩家在每一關都要[illegible]馬介的生命值會一直減少[illegible]鬼靈，因此要全破鬼魂模式的難度相當高，高手們不妨進去試試看！



此外，只要你破關一次，再次開始遊戲後就可以選擇"特別"的左馬介來進行遊戲，在特別模式裡的左馬介會穿著一件[illegible]貓裝，連籠手都變成[illegible]朵花，按下[Q]鍵甚至可以把[illegible]上，[illegible]的忍者裝也會換成了[illegible]，不過除了兩者的服裝外，其它部分都跟[illegible]遊戲一模一樣，[illegible]一笑[illegible]



肆．遊戲過關的評價

在每次遊戲破關後，你會得到各種不同的評價稱謂，這些決定評價的要素總共有魂的總吸收量、打倒的敵人總數、遊戲進行時間等等。其中所有要素都會有固定的分數，各要素的分數計算方式如下



遊戲時間	得分
3小時00分以內	[illegible]
3小時01分～4小時00分	[illegible]
4小時01分～5小時00分	[illegible]
5小時01分以上	[illegible]

魂的吸收量	得分
34999以下	3
35000～44999	5
45000～54999	7
55000以上	[illegible]

打倒數量	得分
399隻以下	[illegible]
400隻～499隻	[illegible]
500隻～599隻	[illegible]
600隻以上	[illegible]

最後只要把你所有得到的分數加總起來，對照下面的表，就可以獲知你的稱謂了。

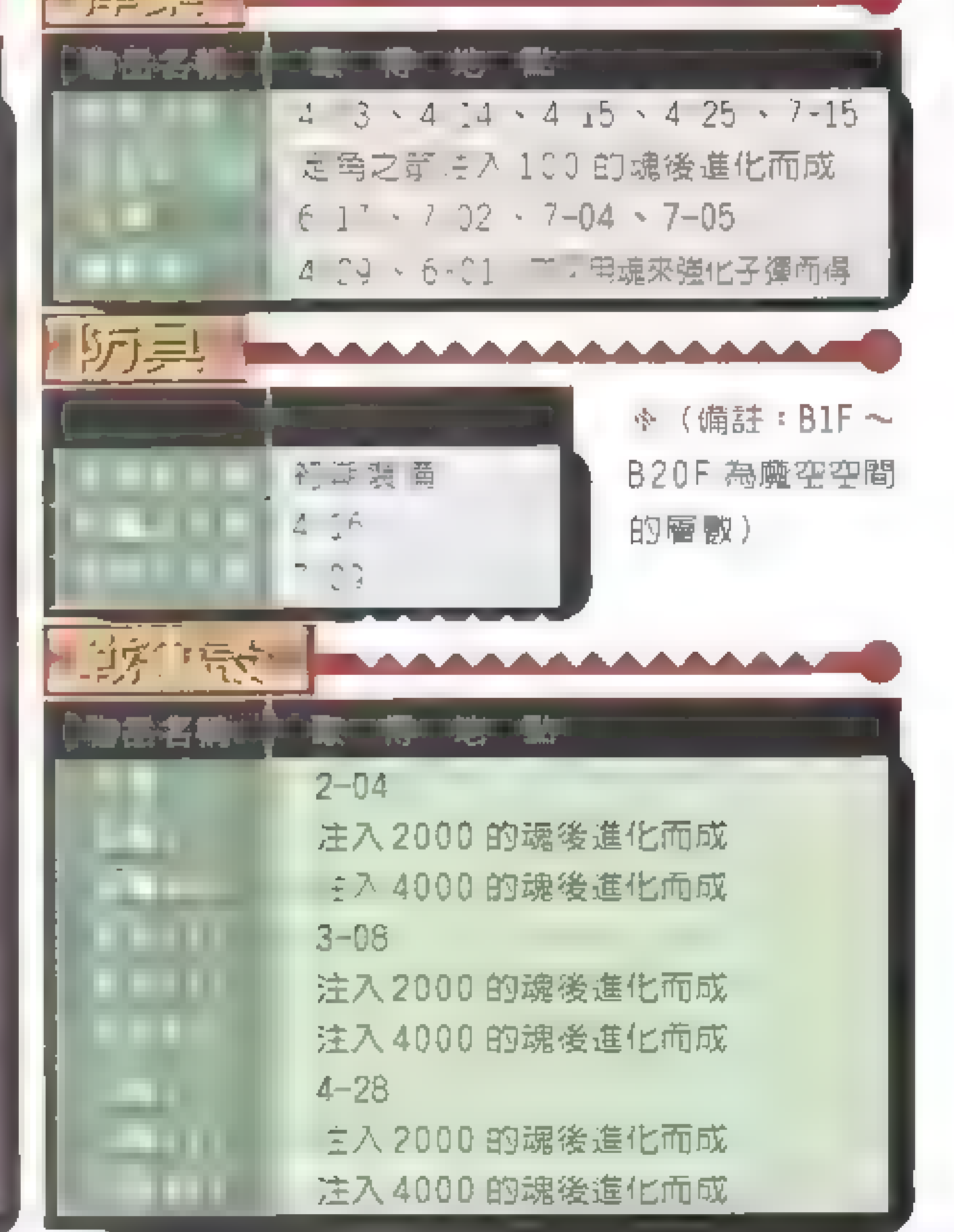
等級	稱號	取得標準
[illegible]	鬼武者	30分
[illegible]	[illegible]武者	25分～29分
[illegible]	若武者	18分～24分
[illegible]	[illegible]武者	10分～17分
[illegible]	[illegible]武者	0分～9分

鬼武者

伍．物品取得地點一覽表

武器

物品名稱	取得地點
[illegible]	初期裝備
[illegible]	2-04
[illegible]	雷斬刀LV1 注入3000的魂後進化而成
[illegible]	雷斬刀LV2 注入6000的魂後進化而成
[illegible]	3-09
[illegible]	炎龍刀LV1 注入3000的魂後進化而成
[illegible]	炎龍刀LV2 注入6000的魂後進化而成
[illegible]	4-26
[illegible]	疾風刀LV1 注入3000的魂後進化而成
[illegible]	疾風刀LV2 注入6000的魂後進化而成
[illegible]	8-03（[illegible]之後才能取得）
[illegible]	4-08
[illegible]	6-03
[illegible]	LV1 1-01
[illegible]	LV2 吸收20000的魂後進化而成
[illegible]	MAX 吸收[illegible]的魂後進化而成
[illegible]	初期裝備
[illegible]	6-14
[illegible]	初期裝備、[illegible]



彈藥

物品名稱	取得地點
[illegible]	4-[illegible]3、4-14、4-15、4-25、7-15
[illegible]	[illegible]注入100的魂後進化而成
[illegible]	6-1[illegible]、7-02、7-04、7-05
[illegible]	4-29、6-01、[illegible]用魂來強化子彈而得

防具

物品名稱	取得地點
[illegible]	初期裝備
[illegible]	4-[illegible]
[illegible]	[illegible]

※（備註：B1F～B20F為魔空空間的層數）

飾品

物品名稱	取得地點
[illegible]	2-04
[illegible]	注入2000的魂後進化而成
[illegible]	注入4000的魂後進化而成
[illegible]	3-08
[illegible]	注入2000的魂後進化而成
[illegible]	注入4000的魂後進化而成
[illegible]	4-28
[illegible]	注入2000的魂後進化而成
[illegible]	注入4000的魂後進化而成



輔助道具

物品名稱	取得地點
[illegible]	[illegible]-05、3-04、[illegible]、B16F
[illegible]	3-05、4-2[illegible]、5-[illegible]、6-[illegible]、[illegible]、6-[illegible]、5-24、3[illegible]
[illegible]	3-01、3-04、4-[illegible]、[illegible]、4-[illegible]、7-05
[illegible]	3-[illegible]、4-[illegible]、6-2[illegible]、[illegible]
[illegible]	7-[illegible]、B13F
[illegible]	6-05、[illegible]-05、B1[illegible]F

地圖

物品名稱	取得地點
[illegible]	初期裝備
[illegible]	2-01
[illegible]	3-02
[illegible]	4-02
[illegible]	5-04
[illegible]	6-08
[illegible]	7-04
[illegible]	8-03

重要道具

物品名稱	取得地點	使用地點
[illegible]	2-04	3-04
[illegible]	5-13	5-13
[illegible]		5-05 5-01
[illegible]	5-13	4-06
[illegible]	6-17	3-03
[illegible]	6-17	6-03
[illegible]	4-11	4-21
[illegible]	4-23	4-21
[illegible]	6-07	6-11
[illegible]	6-10	6-07
[illegible]	6-11	6-07
[illegible]		7-11 8-01
[illegible]	7-21	7-22
[illegible]		7-22 8-01
[illegible]	B20F	8-03
[illegible]	4-03	3-04
[illegible]	5-08	5-06
[illegible]	7-22	7-16

物品名稱	取得地點
[illegible]	初期裝備
[illegible]	6-03
[illegible]	7-13、7-18、7-20、B6F、B11F、B15F
[illegible]	2-03、3-07、4-07、4-14、4-24、5-06、5-08、6-01、6-02、6-11、6-13、6-16、7-05、7-12、7-13、7-18、7-20、B6F、B11F、B15F

文書

物品名稱	取得地點
[illegible]	初期裝備
[illegible]	1-01
[illegible]	2-04
[illegible]	3-06
[illegible]	4-04
[illegible]	4-23
[illegible]	6-11
[illegible]	7-02
[illegible]	4-32
[illegible]	5-09
[illegible]	4-32
[illegible]	5-02
[illegible]	5-02
[illegible]	5-08
[illegible]	7-13
[illegible]	2-02
[illegible]	2-03
[illegible]	4-24
[illegible]	4-27
[illegible]	4-27
[illegible]	6-11
[illegible]	4-15
[illegible]	5-02
[illegible]	5-08
[illegible]	4-25
[illegible]	4-08
[illegible]	6-11
[illegible]	7-20
[illegible]	6-03
[illegible]	6-12
[illegible]	7-04
[illegible]	7-18



三國霸業II 群雄自傳

劉　備

第1關▶黃巾之亂

劉備從開始處先向上行，穿過隘口之後，可以遇見張角，三人奮力衝殺，一下就可以擊破。在城門外的與鄧茂發生遭遇戰。三人將守將打死之後，如果另外三門的守將也被攻下，就會看見訊息說四個城門已破，可以進入城內。進入城內之後，會立刻遭遇張梁，打敗張梁之後從城邊爬上，然後繞下到內城邊，從該處的梯子上到牆頂。注意腳邊的火堆，貿然衝入會大量損血，此時



趕快向前衝，在轉角處打敗何儀，在張角前面會碰上管亥，打倒管亥後打張角，張角會使用妖法，攻擊力超強，使用換血至死戰術，劉關張三人拼命放技，拼命補血，就算有人死掉也無所謂，張角死了，張角死後，本關就過關。

第2關▶虎牢關之戰

劉備從出發處往下方一直走，在下方接戰牛輔，從牛輔處往右，可以到達太極圖，擊傾之後往下接戰樊稠。兵貴取下之後，再往左下走，這時候最好等待一下夥伴，過不了多久曹操就會從另一條路出現。當曹操出現後，再衝入一起混戰就可以將呂布擊退，呂布擊退之後就去攻門，將門攻下之後會出現李傕與高順，都打死之後就攻下虎牢關。



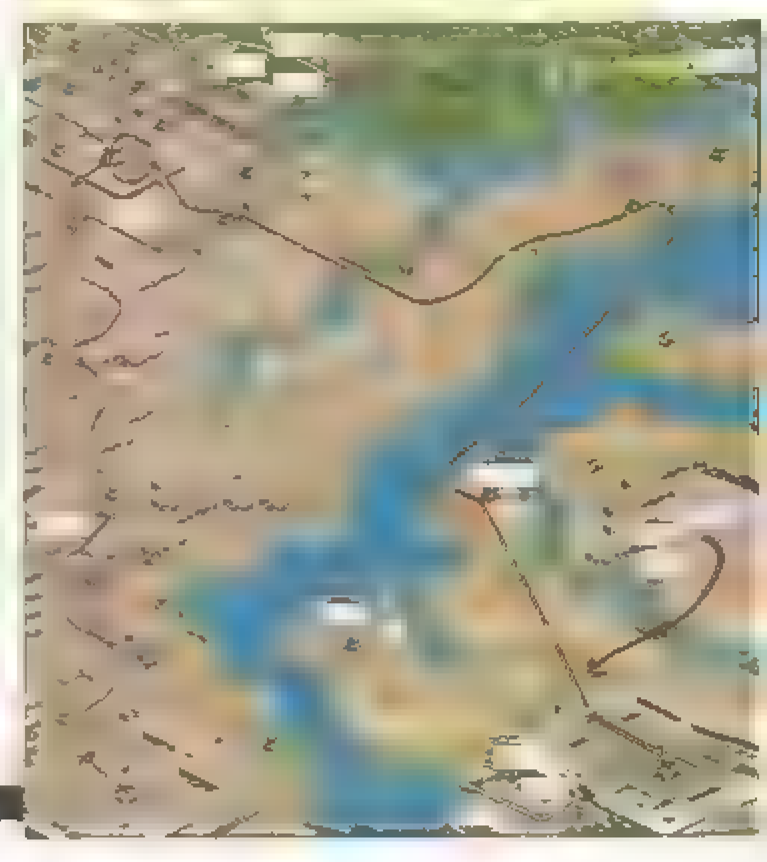
這時候聽見一个關遭到擊破的消息，表示袁紹和孫堅已經拿下此處，要進一步擊退……之後，可以進攻內城……後直有箭彈……

第3關▶徐州之戰



張飛前往曹軍糧秣庫燒糧後必敗，……但是一定要將糧草燒毀之後。在畫面邊緣會碰上苟彧、于禁、樂進三將攔路，張飛撤退之後，立刻派關羽至碼頭上設置陷阱；在上方碼頭處設六個陷阱之後，關羽回來，派糜竺前往該處守株待兔。接著在城左的碼頭設下陷阱，第一波是劉岱，第二波是曹仁、臧霸、毛玠，第三波則是夏侯惇。

夏侯惇出現之後，孫乾會帶著袁譚、任峻、白饒等三人出現，另外還帶著一千援兵，讓所有的將領前往圍攻夏侯惇，千萬不要讓他退回海上。只要將夏侯惇擊退，而張飛又完成任務的話，曹操就會很好打了，用換血而死去打他，是不錯的選擇，但是記得要衝本陣之前，要先將本陣外面的兵全部消滅，以免干擾。



第4關▶官渡之戰

劉備當先鋒軍先往下方一直去，穿過幾處兵哨站，就可以直搗夏侯恩。將夏侯恩擊倒之後往右走，打下之後往曹軍糧倉去，將曹丕幹掉，把糧食燒毀。燒毀糧食後，曹操的許多兵哨站就會撤退，繞上去可以見到關羽，關羽會告訴你有關於在曹軍帳棚後面藏有寶箱的事。從曹營上面進去，此時若是張遼已經攻下烏巢，你可以視自己的狀況決定要不要回救袁紹，確定袁紹不至於死之後，就可以慢慢堵曹操。派劉備以疾行衝入敵陣，將敵人引出，消耗陣中兵馬到一定的程度之後，才衝入陣內，曹操這關設定得太強，所以千萬不要輕敵……



沮授這家伙還頂有骨氣的！

第5關▶博望坡之役

進入遊戲之時，你會在新野城內，三將從左上門出去，按照順序將四個兵哨站解決，如果有餘力的話，建議將到火陷阱之前的所有敵人都先掃光！掃光之後，到地圖的最右下角，在這裡打敗夏侯威，然後衝進去將糧倉全部炸燬。糧倉炸燬之後，上面的軍寨就打開了，裡面是守將韓浩，三將把韓浩引出後殺掉，然後將寨中其餘兵馬清光，軍寨一破，曹操的伏兵黎氏兄弟便出現了

黎氏兄弟會出現在左下門外處，城內見有糜竺糜芳、周倉廖化等人，先移動到南門拒敵！趙雲等三人回來時，會



遇上埋伏的夏侯惇，解決之後，曹操本軍現身，讓關羽、張飛、趙雲加上劉備、周倉等戰鬥型武將衝出去放技，糜竺糜芳等人在城樓上狂射，一定可以在門破之前解決曹操！



第6關▶長坂坡之戰

趙雲要去找阿斗，在右面古井旁有一寶箱。取得阿斗之後一路疾行，在遇見曹純後使用大技，取得曹純身上的靈剎矛，繼續疾行，向門外往上衝出去，接下來會有張郃埋伏，一出現立刻連用三技，將張郃撂掉之後可在原地補給一下繼續衝，最後往長坂橋處衝入，換劉備行動。劉備往上繞過去之後會碰上魏延，他會加入，向下繞過去之後會碰見文聘，劉備和魏延各發兩技解決他們，過橋和張飛會合。

稍作整頓，碰上夏侯惇之後，關羽在水中出現，夏侯惇就會退兵[illegible]魏延三將為先鋒軍，其餘人殿後，往下打夏侯淵。打完李典之後，可以碰見劉琦，一起向上打敗樂進。過河之後有張遼，打完張遼之後向上打于禁和曹仁，曹仁之後是曹洪與曹操。打完曹操之後，往下到右下角，在劉備在身上有阿斗的狀況下抵達，就可以過關！



曹操難道已經追過來了嗎？啊啊啊！

第7關▶益州征伐戰

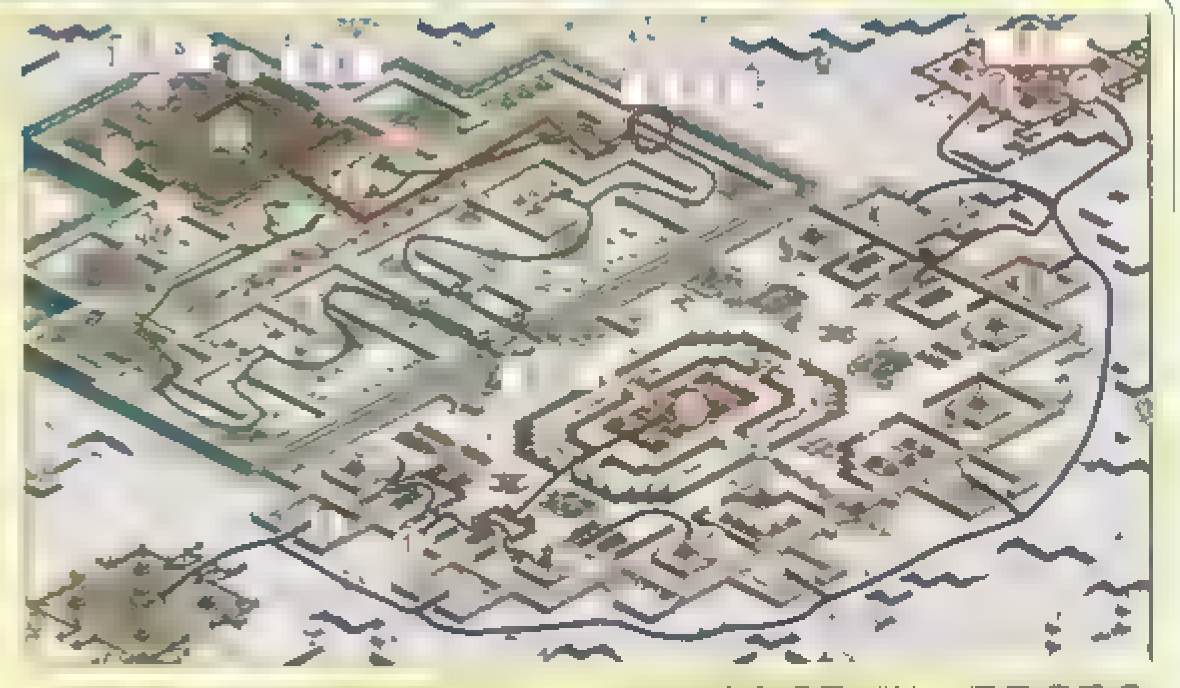
入關時用劉備、魏延和黃忠加上關平，從軍寨處向上走，從北方繞下來擊退楊懷，往左上打高水關寨門。入關打敗高沛，引出馬超從葭萌關打過來的事件。回到軍寨之後出發往葭萌關，碰見張飛。和老將嚴顏打過，之後寨門會自動開啓，之後可以碰到諸葛亮一行，攻擊寨門。打破之後遇見馬岱。打敗馬超之後，向左的寨門會打開，集合到橋前打鄧賢。

打敗鄧賢後過橋會遇到吳蘭、雷銅的埋伏，然後挑下吳懿，往下連續打跑劉循和張任，佔領村莊。佔領之後聽見訊息，要佔領此處的六個村莊。向東繞下去，佔領棉竹關，打敗李嚴。然後破門攻打村莊，擊退孟達，之後佔領兩處村莊，然後沿著城牆往上打村莊，城門打開之後，將全部的兵力集中於此處！門內有黃權、劉巴，五虎將殺入，遇到王累，擊退之後擊敗劉璋，本關結束。



第8關▶漢中爭奪戰

攻擊城外的六個兵哨站，如果路上有碰見來偷打的曹兵，就將他們解決了吧！拿下六個兵哨站之後，城門會開，將城內的七個兵哨解決之後，內城城門會開，龐德埋伏於此，將其擊破。龐德被擊退之後，夏侯惇就會出現在城內，此時有兩條路可以走，一是龐德左側，一條是追隨夏侯惇，終點都是一樣，建議追隨夏侯惇。走到城中會有曹軍大軍出現，萬一夏侯惇先打下內城，則關羽、周倉、關平會戰死。將閻圃滅掉之後，如果張魯沒有被夏侯惇打死，就可以在內城找到他。將城奪取之後，從城東門出，其餘

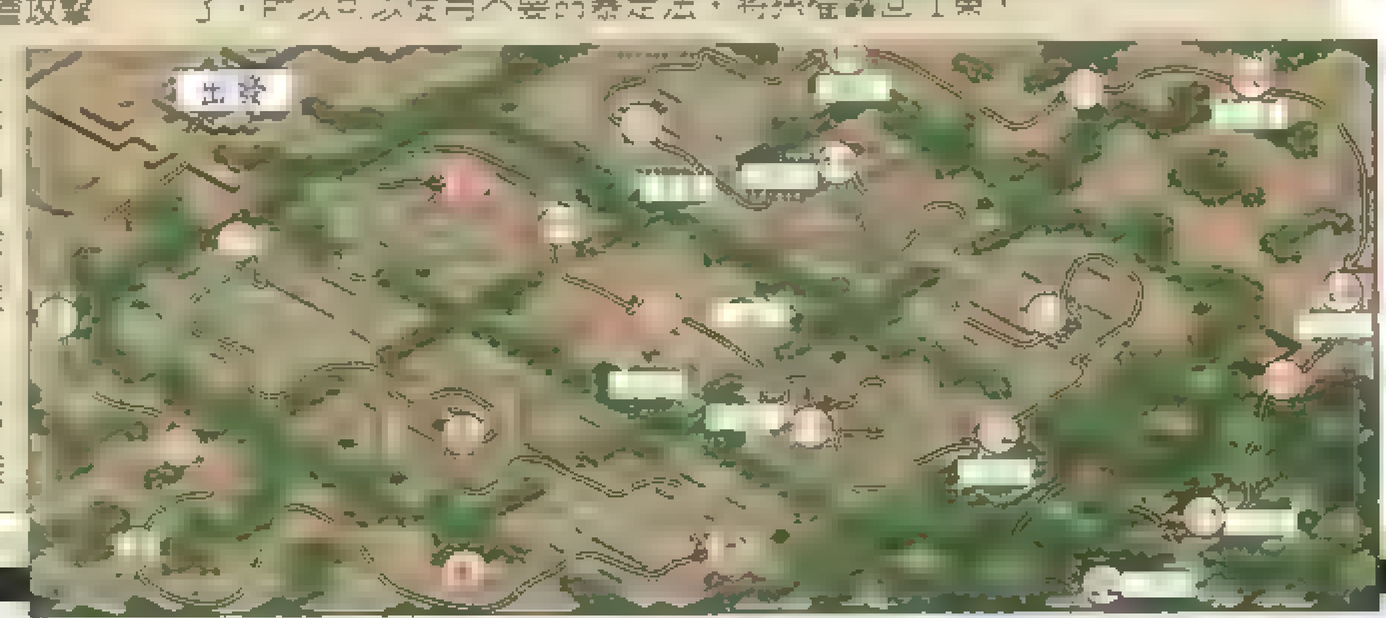


人等穿過城中，分兩路包夾曹操，曹操雖然沒有奪取城池，但是還是很強的！此時可以使用全員不要命大攻擊，曹操必死。

第9關▶夷陵殊死戰

用疾行一直衝，路上會被妖獸埋伏，這時候切記不要打他們，在到達太極壇之前，吳兵會突然出現，切記也不要跟他們打，只要將諸葛亮移動進入太極圖，旁邊的妖獸就會攻擊吳國的人。這時候趁著妖獸還沒有被消滅太多，立刻向下去挑徐盛，一定要將他引到有妖獸的所在，這樣才可以達到事倍功半的效果。另外在這關，企劃設成只要你的張飛一死，他就會跟你的旅程說掰掰了喔！請務必小心為上！

將朱然、孫桓、徐盛擊退，缺口處就會出現劉備帶大軍前來接應，往上走遇見馬忠，然後打下兵哨站旁邊此處的傅士仁，打倒潘璋、韓當，走出通道。將伏兵解決之後對戰甘寧，之後有陸遜，往下可以看見吳國軍寨，奪取軍寨，死掉的人就都可以復活。轟殺呂蒙，打下軍寨之後孫權會出現在後方，好好恢復一下體力再找他不遲！最後的孫權打完就過關了，所以可以使用不要命衝走法，將孫權轟回江東！



第10關▶南蠻平定戰

先組成戰鬥隊與書生隊兩隊，從城外慢慢接近孟獲，安排戰鬥隊大致上將孟獲所在地最外面的一些雜兵都引出來打掉，然後再讓書生隊衝入放技，隨後戰鬥隊掩殺而至，孟獲的攻擊力頗高，血瓶可不要太省，不然會死人的，第二次與孟獲交手之後，穿過城門，裡面有三個山寨，可以都打掉。在湖中會碰上很多孟獲部下，清除之後會發現湖對岸的城門緊閉。先讓關羅工兵去破城門，然後讓劍士以疾行衝入，將敵人引出後殲滅。

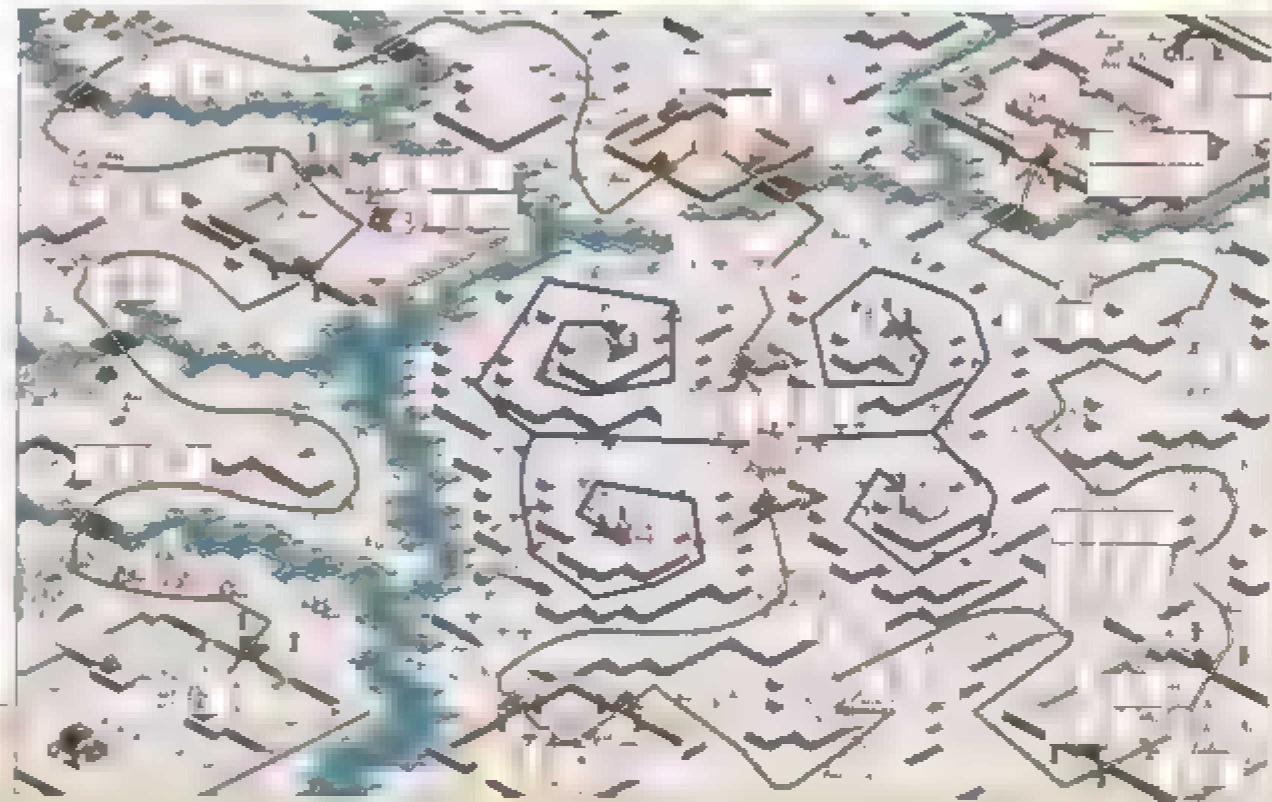
從此處出去之後便有許多毒地板，不要一邊打一邊踩毒，很容易掛，往上可以再與孟獲交戰。接著有伏兵，順著河邊往下再與孟獲交戰，往下過橋之後，會遇上埋伏的象兵，接著可以打到祝融夫人和孟獲，最後一路走到城堡中，進入後就只有幾隻將領，孟獲這就乖乖服從了！



第11關▶祁山之戰

在這關要組成幾個戰鬥隊伍，讓行動速度快的劍士和鬥士分開成為兩隊，對付城外的夏侯楙，之後往上打敗鍾繇，然後進行攻城戰。打敗姜維、夏侯楙之後，出城打鄧賢，此人不強，很好打。之後姜維就會加入，前往打下街亭內的郭准與王朗。之後出城打敗申耽，底下的寨門打開，進入之後是曹真和張郃的聯軍。擊破之後兵分兩路，襲取祁山四峰。打完四峰寨門會開，往下打申儀，然後打陳倉。陳倉是王雙和郝昭，之後會碰上樂琳，然後打破新城城門口，進入其內。

城中有孟達、徐晃和張虎三將，打完後繼續向上打軍寨。打軍寨的同時，夏侯威、夏侯尚、夏侯德會出現並偷襲，之後往上打的兵哨，擊退鄧艾。平原上有孫禮，擊退之後可以攻入城門，務必先去除箭塔再打。進入之後先將敵人引出，派遣兩隊消滅敵人，之後會有司馬懿和司馬昭的埋伏，將司馬懿解決，全員勇上狂轟，奪城之後本關結束。



第12關▶中原統一戰

在這一關裡面，除了你自己的武將以外，還有一些 NPC 的蜀軍武將，會幫你聯合防禦。首先，在盜賊南出口會有隱藏的盜賊。打敗這邊的隱藏盜賊之後，按照順序襲取三個，注意最中央的寶箱，有許多盜賊隱藏在此。盜賊上出口也有盜賊隱藏，清除之後可以派人守在此處，掌握了盜賊區域之後，將邊疆防守好，就可以準備侵略魏國。首先派遣一些人攻擊朱靈與司馬昭，攻下兩座橋之後，把原本防守兵哨的人往上防守橋，然後兵分兩路，一路打到曹軍大本營，有曹叡、曹洪、許褚、司馬懿四將在此。



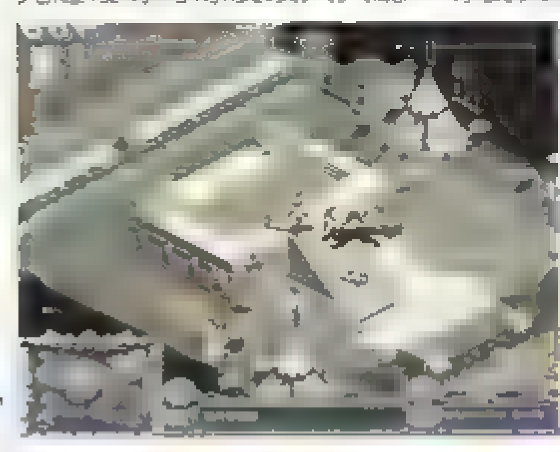
將他們都打死之後，就順著原路回來，從兩處碼頭出去，攻擊吳國港邊的兩個兵哨站。擊破之後，合流攻擊兵哨，隨後往北擊退顧雍，釣出虞翻，然後將兵哨站擊破，小心城樓上的箭塔，派劍士疾行釣出孫尚香，然後在箭塔攻擊範圍外將她擊退。此處向上就是孫權，打死之後兩大王權就消滅了，但是還須將剩下的將領擊破，戰到最後一兵一卒吧！

曹　操

第1關▶黃巾之亂

先往左邊走，走到左邊底部有一處太極圖，從太極圖處出來，從右下轉向左上，與趙弘作戰。打敗趙弘之後，若是門還沒有開，按順序對戰高升，鄧茂：南門也可以去打，聽見孫堅退兵的訊息後再前去打南門，不然門是不會開的。入城後從孫仲左邊的樓梯登上城牆，然後一路與何儀對戰。

在張角前面有管亥，是黃巾的強將，奮力將其打死之後等待隊友攻入大廳，等到其他隊員被張角看上之後，再進入其內收拾張角。張角被打死之後會變化成為一隻白虎精，這時候千萬不要等其他人，立刻讓曹營的全部武將湧上，便可以將其打死，若是張角敗在我方將領手中，每人還有額外經驗值可以獲得！



張角所變化的白虎精...

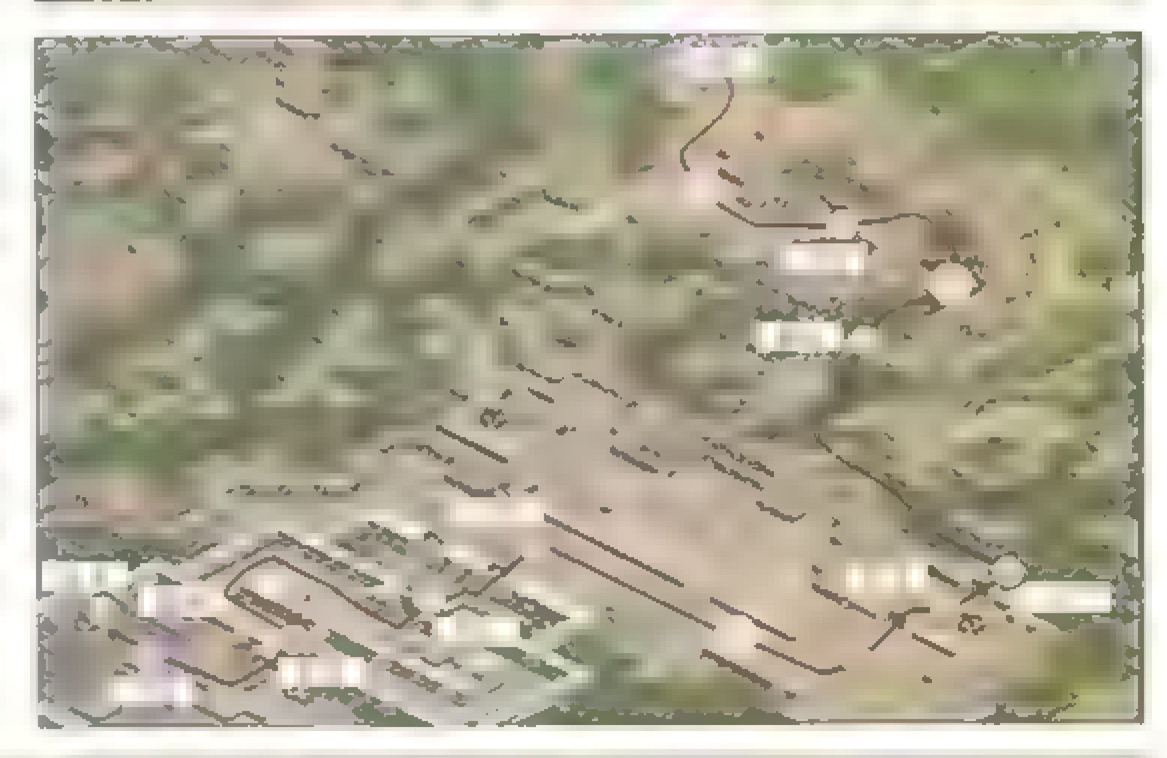




第2關▶虎牢關之戰

一開始你是位於地圖的中央上方的位置。往下走轉右下，碰上張資，將其擊敗之後，直接向下轉彎，往下可以看見胡軫，小心一點擊敗他之後，在這個十字路口稍等劉備。看見劉備後與他合流，往右下走去打呂布。讓劉備的人先上，然後看見呂布被吸引過來之後再上去攻擊，打死呂布之後攻擊關門，然後與李傕作戰，敲開之後的門。

再往左上走，徐榮會在此候教，將其擊敗之後，往城內，打敗李肅進入內城，往左上繞下來，這時候建議你等待隊友，如果袁紹等人順利敲開汜水關，就可以在這邊等他。如果有人先碰了張遼，便可以一擁上去拼殺，將張遼打退之後往城內走，先去打李儒，用圍毆的一下子就可打死；但是要千萬小心董卓的攻擊力，在一片混戰的狀況之下，最好還是要小心為上。



第3關▶天子保衛戰

建議你要多存檔，以免漢獻帝走到一堆盜賊中間就掛定了，獻帝的車駕會自己移動，但是移動的很慢，我方將領必須一路為獻帝清除路上賊寇，只要有一個士兵，獻帝就會被俘虜！要非常注意一些地圖上的殘兵，因為有些小兵會趁隙向後溜掉，溜到漢獻帝處。保持一隊在前一隊在後的姿態，首先會碰到徐晃，徐晃會跟你打，打完之後也會加入我方。

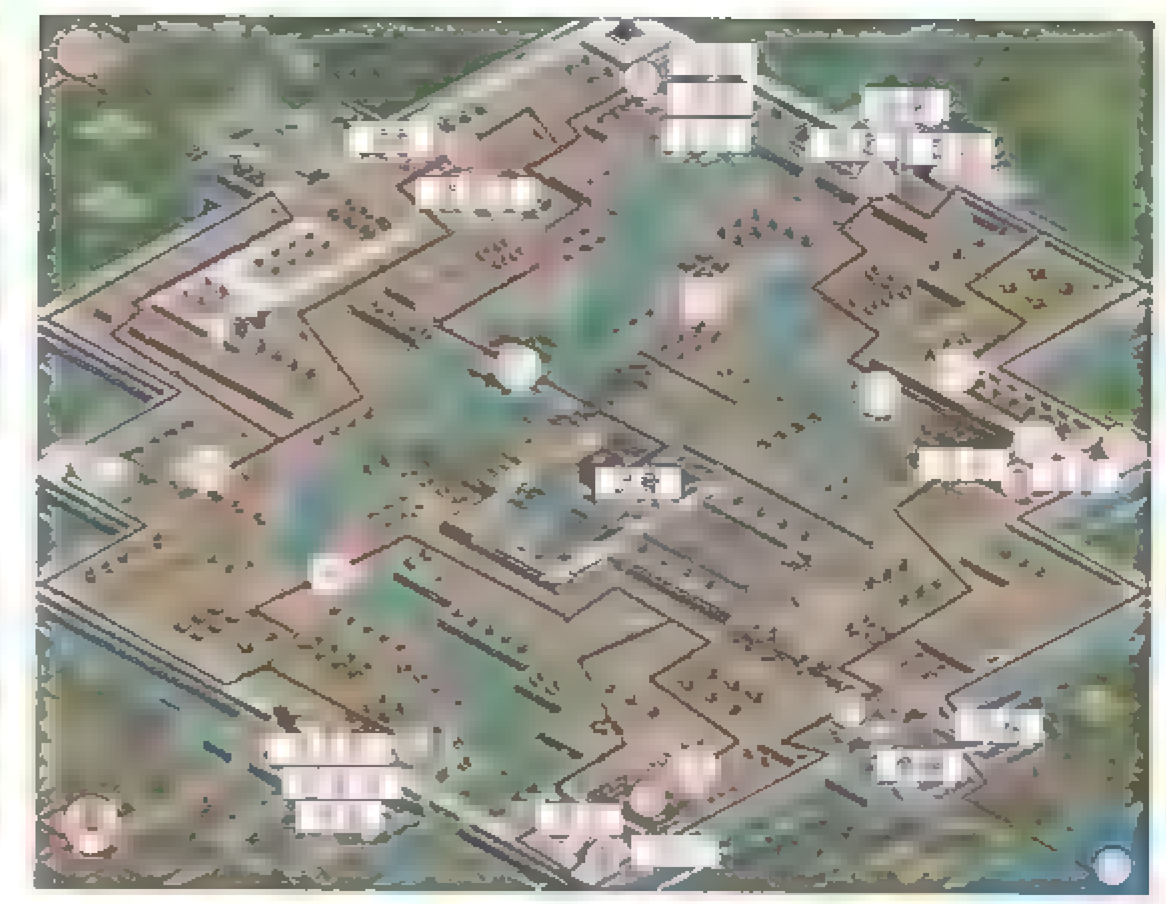
接下來往上走會碰見楊奉，打敗楊奉之後往下進入山寨處，管亥、何儀在後面等著。擊破之後往上出寨門，下來穿過寨門，轉上去之後會遇見伏兵，過橋之後就會碰上郭汜。擊敗郭汜之後過橋繞過樹林，解決寨邊的伏兵，繞過樹林之處還有伏兵，解決之後往上打李傕、賈詡。只要確定背後沒有敵人，就可以將所有人都移過來打這場最後之戰，打完之後往上進城，這關就結束了。



第4關▶宛城之戰

典韋在這一關只要一死，就會立刻消失，以後也不會再出現，所以千萬不要讓他死了！過橋之後會有個伏兵點，在這裡曹操的長子曹昂會死在橋上，過橋之後向右上角可以救到荀攸、荀彧和許褚三將。救到人之後，使用許褚和典韋作為前鋒，然後與胡軫和胡車兒對戰。將這兩人打倒之後，穿過城牆時會看見夏侯惇出現，帶著夏侯淵和徐晃前來。

往上穿過橋會有伏兵，從此處會出現伏兵兩次，建議的方法是先請一隻劍士用疾行奔過去引發第一次伏兵，全部拖回來解決後，就可以用眾人去堵第二次伏兵，然後救出裡面的曹仁與曹洪，在後方救出樊稠和牛輔兩將，最後決戰張繡、徐榮和賈詡三將，之後繞下來解決伏兵，救出于禁、李典和樂進。之後回到城牆上，從城牆處下來到離開宛城，本關便可結束。



第5關▶徐州之戰

首先，荀彧提醒張飛可能前來劫寨，安排人防堵張飛。派遣樂進和李典前往該處防守張飛，然後張遼率領一隊，慢慢往下打三叉戟襲都，讓張遼等武將殺入城中，關羽會和張遼有段對話，之後就將關羽打敗，佔領該城。張飛可能會來劫寨，不要考慮，一定要將其殺死，不可以讓他接近糧倉。如果張飛也已經打死了，則後面的武將也可以撤掉不守，只要放少數幾個人在最右下角的寨口就可以了。

將右側碼頭兩處兵哨打下之後，我軍會擁有第一個出海口，此時立刻出海，繼續向下發進。只要一登陸，就會發生事件，說是孫乾帶著袁紹的援兵前來支援。只要發現幹掉了袁譚和沮授，就可以繼續發進，但是要注意這段路面有簡雍佈下的大量陷阱。幹掉簡雍，衝入城內幹掉劉備。從另外一個門出去，打糜竺、糜芳。之後出發擊破兵哨站的劉辟，就可以完成這一個關卡



第6關▶官渡之戰

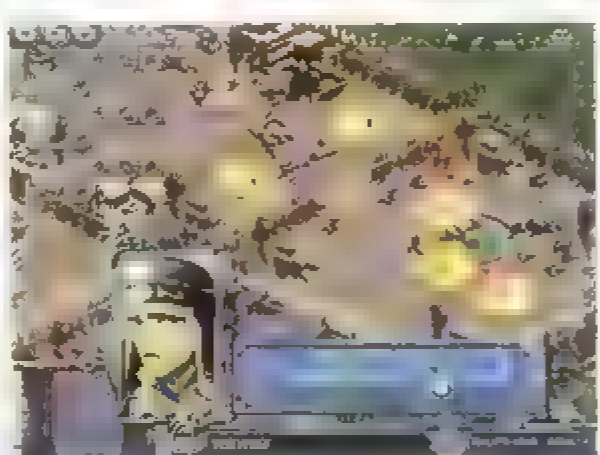
首先要先注意我軍糧倉的所在地，一開始先往上走，去砍顏良。打倒顏良之後，將文醜斬死，劉備便會出現，打完劉備之後，郭嘉會出現猛咳的狀況，如果找不到神醫華佗來診治，他就會離去了！接著找許攸，由他提供烏巢的情報，一路幫助他前往烏巢。在此之時要派遣另外一小隊前往張郃處，不需要打張郃，他就會因為討厭袁紹而加入我方。

這時候還不要對袁兵的兵哨站下手，等到許攸到了[illegible]開門，然後一路人殺入將糧倉擊潰，就可以讓所有兵哨站撤兵了。但是要小心裡面有兩名將領，淳于瓊及呂威璜兩人都不算弱。烏巢擊破之後，將另外三門攻下，分別是袁譚、袁尚和袁熙。將此三門擊破之後，城門就開了，最後再進入打倒袁紹，則此關可破！

第7關▶長坂坡之戰

一開始你會出現在右上方，往下走會碰見劉封放火。這時候應該立即將劉封殺滅，然後將陳震打退，之後又會碰見糜芳放火，將其擊退後繞過火堆，從樹林處繞下來之後，會碰上糜芳。從此處往上走會碰上趙雲。趙雲之後與廖化作戰，之後就是長坂橋上的張飛，往左走會有關羽從水路而來，下水去跟他們比人海戰術，絕對只贏不輸。

往下走然後轉右，孫乾攔路？打死他！碰見魏延，最好慢慢打。此處水中有一大堆陷阱，這些陷阱的主人就是簡雍。往上走，諸葛亮在此候教。將諸葛亮擊退之後，可以看見劉備向下方移動。這時候要小心，如果劉備先到達終點，遊戲就會結束，這一關也宣告失敗。在劉備到達畫面右下角之前將劉備擊敗且曹操到達此處，本關就過關了。

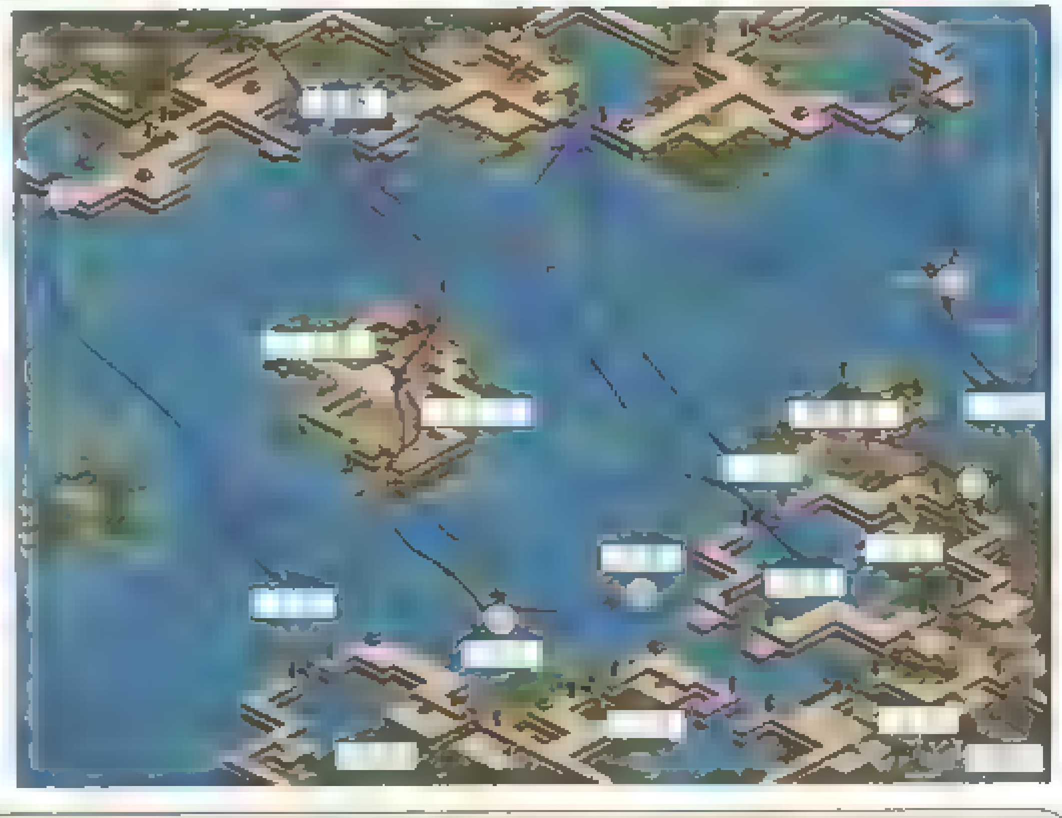

糜芳這傢伙，竟然來放火，不想活了！



第8關▶赤壁之戰

從開始處要先進兵到右側支援戰事，與陸遜、黃蓋等將作戰。並從此處登陸上去擒諸葛亮。將諸葛亮擒殺之後，動兵去打河中島的軍寨。首先對戰的是孫尚香，攻下(1)處軍寨之後，太史慈會從下面打上來，將太史慈打跑之後，派少數人去守城，其餘人往下接戰程普和孫韶。右側的虞翻、甘寧二將，亦會來襲我軍右二門。

如果打下程普和孫韶的話，就快速回防右二門，如果打不下也無所謂，讓他們慢慢去攻中央島，我軍最強部隊一定要守住此門，火計失敗之後，再回頭收拾已經深入的甘寧等人；這時候他們均已上路，形同甕中捉鱉，只要配合主寨加上最強軍隊的包夾就可打贏。之後會出現劉備援兵，他們會從左側進入畫面，等到消滅這支援軍之後，吳軍就會呈現無法進攻的姿態，那時候就從左邊開始慢慢打，一路打到右邊就可以過關了。

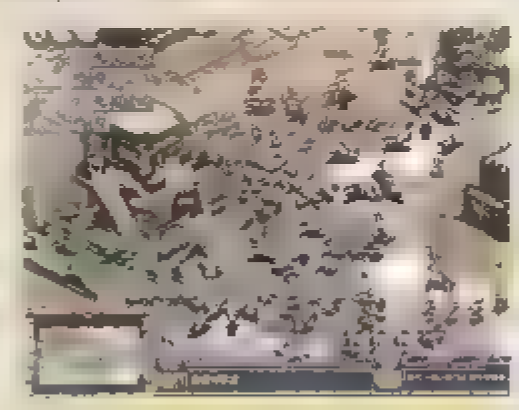


第9關▶漢中爭奪戰

一開始你必須掃平城外的兵哨站，城外打完打城內，兵哨打光之後，龐德會埋伏在內城門口，打死龐德之後，黃忠和魏延就會在城內出現，然後向上攻取。此時選擇走哪處都好，反正不管怎麼走，最後都要對戰閻圃。因為之後就可以奪取城池，筆者建議要大膽換血。把閻圃幹掉之後，後面就是張魯。

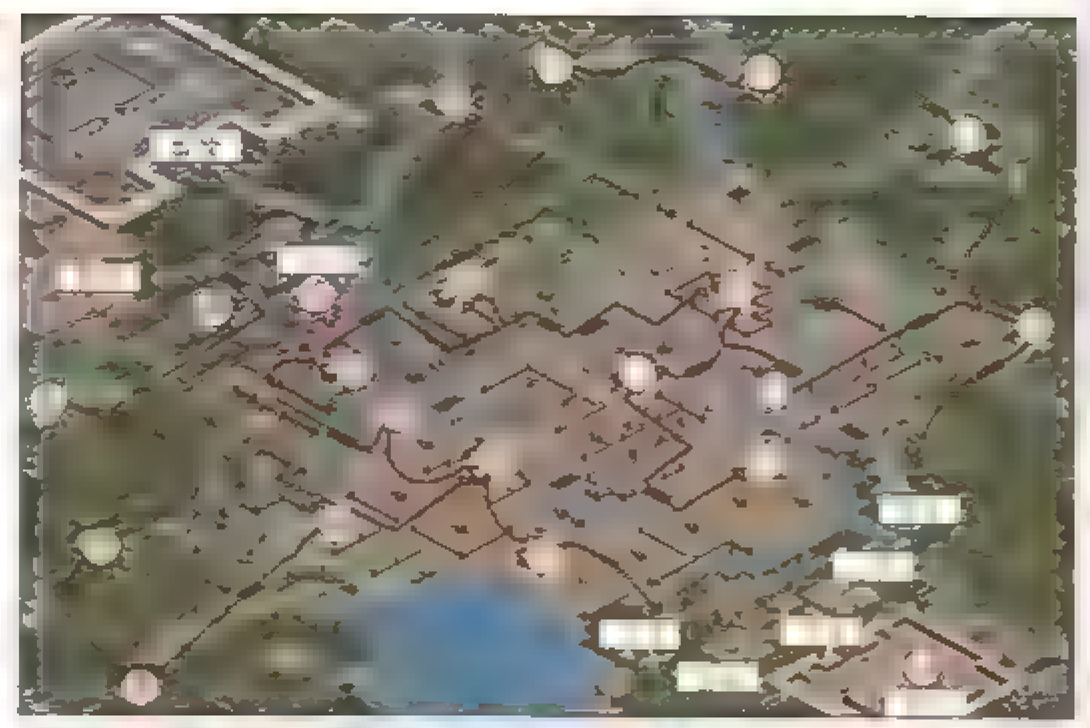


將兩人誘出城外殺之，但先不要進占漢中城，因為一占漢中，劉備就會派李嚴等將前來劫營，所以這時候最好讓程昱去他們的行軍路線上面埋下大量的陷阱，佈置好之後再占漢中，然後讓這些前來打我軍本陣的人死傷慘重。劉備在此困獸猶鬥之後就不會再有新招了，只需要發一大軍往下穿過城內，然後慢慢將劉備武將引出殺掉，最後解決劉備，本關就過關。


劉備，我來找你報仇了！

三國霸業2

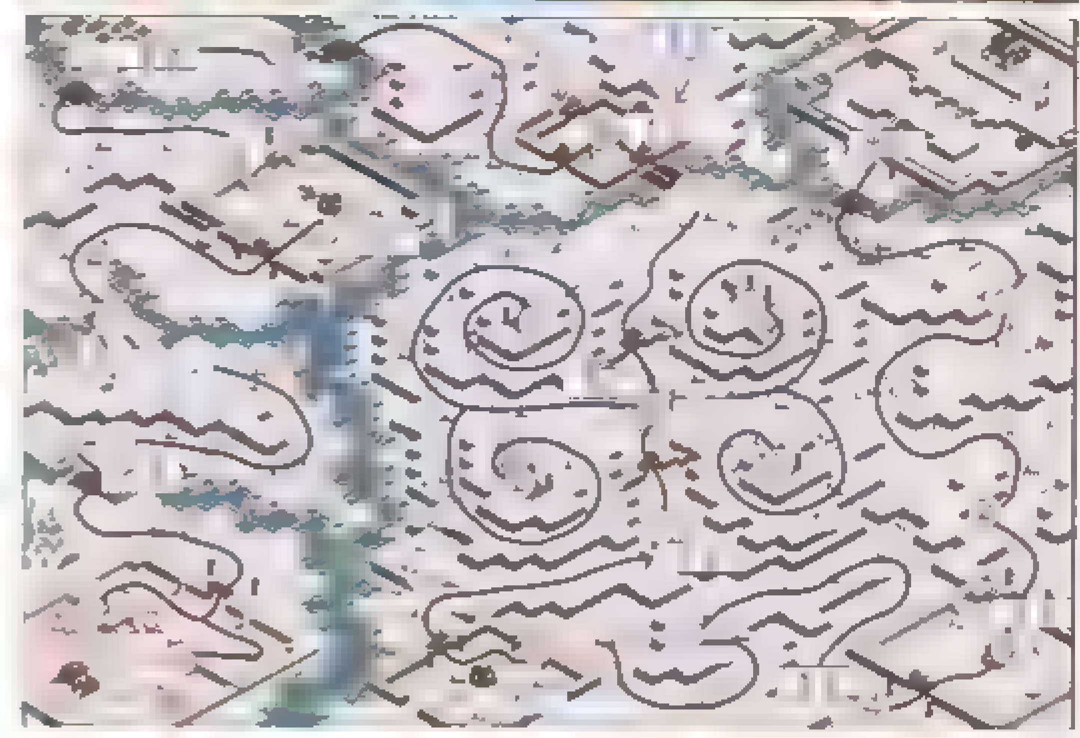
第10關▶合肥之戰



你必須先用張遼等二將守住軍寨，但是過不了多久，甘寧就會出現了。在這之前，建議你可以將原本守在外門的二人拉回寨前，用軍寨的弓箭增強防守。但是最重要的就是一定要即時補血。曹操大約在二月底三月初才會出現，剛好可以截住攻上來的甘寧。曹操本陣殺敗甘寧之後，立刻打下兩個兵哨，然後派兵佔領兩處木橋。當然，之前進入此處的兵也需要清除，派兵清除之後，張遼等人就可以出來整隊，繼續往下作戰。

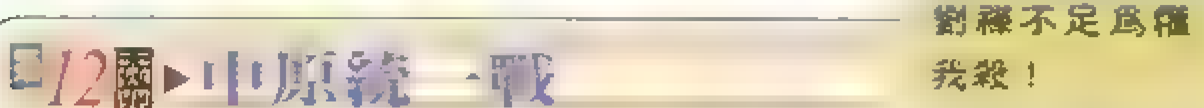
筆者所進行的攻略是從左方進擊，然後順序打到右方。打下大多數村莊之後，呂蒙會開始動作，然後在村莊弓箭的幫助之下解決呂蒙，如果有所死傷，就近使用村莊進行回復。之後過橋宰丁奉，兩方匯集之後將陸遜和魯肅擊退，大門前面淨空，所有人殺入寨中，讓孫權伏法！

第11關▶祁山之戰



一進入遊戲，就看見孟達背叛的消息。打完孟達之後門外的馬忠會突進城內，所以攻城不能全上，還要有人保留體力。把馬忠也打跑之後接魏延的伏兵。之後接李嚴兵，隨後上打鄧艾與趙雲。打下來之後，收復祁山四峰，之後往上，在城外會碰見伏兵。門打破後引出馬謖，馬謖一死，上方立刻會出現兩堆蠻兵要搶攻城池。蠻兵下來之後，同時從兩門進發。

恢復過後往外到打下軍寨，要迎戰姜維。之後門口迎戰張苞。派人去賺關興出城，然後另一票人進入章城。過橋後會碰見廖化的伏兵，打破兵哨之後，遇見費禕的伏兵，然後到城門口，只見諸葛亮一人在城牆上，千萬記得要先把前面兩支箭塔打掉，然後才進入城中。接觸諸葛亮也就會消失。派一人去將城中敵人誘出，然後將敵人清除。進佔之後敵人由上下兩邊出現，出城將敵人清光，本關就結束。

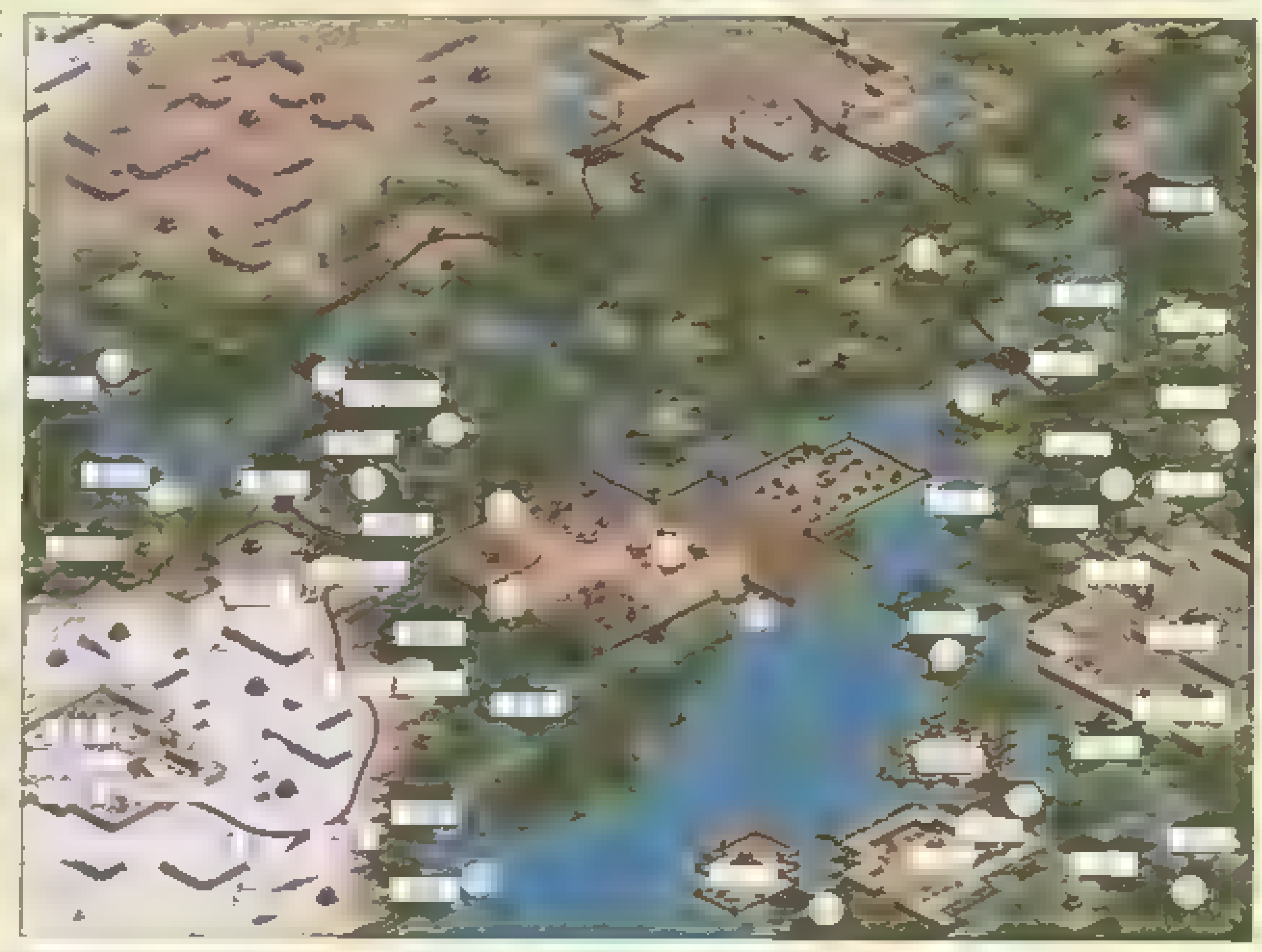


第12關▶中原統一戰



劉禪不足為懼，我殺！

首先你不需要去佔領中央的盜賊區域，只需要慢慢的攻打蜀國。因為蜀國的邊防算起來比較弱勢，也比較好打。出發之前先守住跟東吳接壤的兩座橋，派遣兩名武將前去就可以了。其他人分成三隊，前往蜀國。你可以先從木橋處打下沙摩訶，然後殺費禕、擒馬忠，敗楊儀，打下該處兵哨站，先將兩座木橋至盜賊處的部隊都解決。清除之後打到董允，劉備的陣營呈現內外三圈，外圈的鄧芝、郭攸之、張苞、王平、孟獲、李嚴解決之後，才可穿過四處伏兵進入內圈。將領全部處決之後，可以放城內將士不管，逕自去打東吳。



筆者挑選下方橋侵入東吳，繞過一處兵哨戰就可以直抵其內城。內城中的最強將領在一開始就暴露於敵人如此近的所在，真是夠大膽的了。直接侵入對方的主陣營，先將孫權拿下。拿下孫權之後才慢慢往北和南兩處進兵，最後將敵人完全掃淨，本關就結束了，恭喜你完成了曹操的大業！

孫　權



第1關▶海賊平定戰

從出發處往右走，兩人都可以出寨門；放心，本陣是不會被攻破的。走出此處後往右上走去，從大島處上岸，然後往左可以碰見韓當的伏兵。將韓當打倒之後可以收伏他，但是他並不會加入。之後往上避開山寨，然後打倒守軍，救出黃蓋。黃蓋加入之後才去打山寨，打完山寨之後出海往右走到底，打倒守軍之後可以就出程普。四人一起之後，可以掃蕩一些兵哨站，從中取得一些戰利品，之後可以往右上打山寨中的賊頭目，打倒頭目之後本關就會結束。

野蠻頭目也敢囂張？打死你！



第2關▶黃巾之亂

從出發地點往上走，轉左再轉下，可以碰見第一次伏兵。將伏兵解決後往左上走，在此處有第二次伏兵。此次伏兵一定要解決，因為之後就是張角。把張角擊退之後，往左上進兵，然後轉上到和守門將軍韓忠交戰。殺死韓忠之後觀察目前的戰場狀況，如果劉備退兵，表示要到左下門去打鄧茂，曹操退，表示要去右上門打趙弘，這些戰場狀況都要注意，反正不管如何，一定要將四門守將擊退，之後門才會開，進入城中。

如果你從韓忠處進門，會碰到張寶。張寶是個妖術很強的傢伙，將其打退之後，往左上城樓，然後下來可以打張梁，如果張梁被擊退，表示已經有人先衝入了！立刻往上轉右，然後轉下來從右邊城樓上去，之後往下走，可以打到何儀。何儀打完是管亥，之後才是張角。如果張角變化成白虎精，則可立刻湧上殺之，大量放技換血，打完此妖，本關過矣！



第3關▶虎牢關之戰

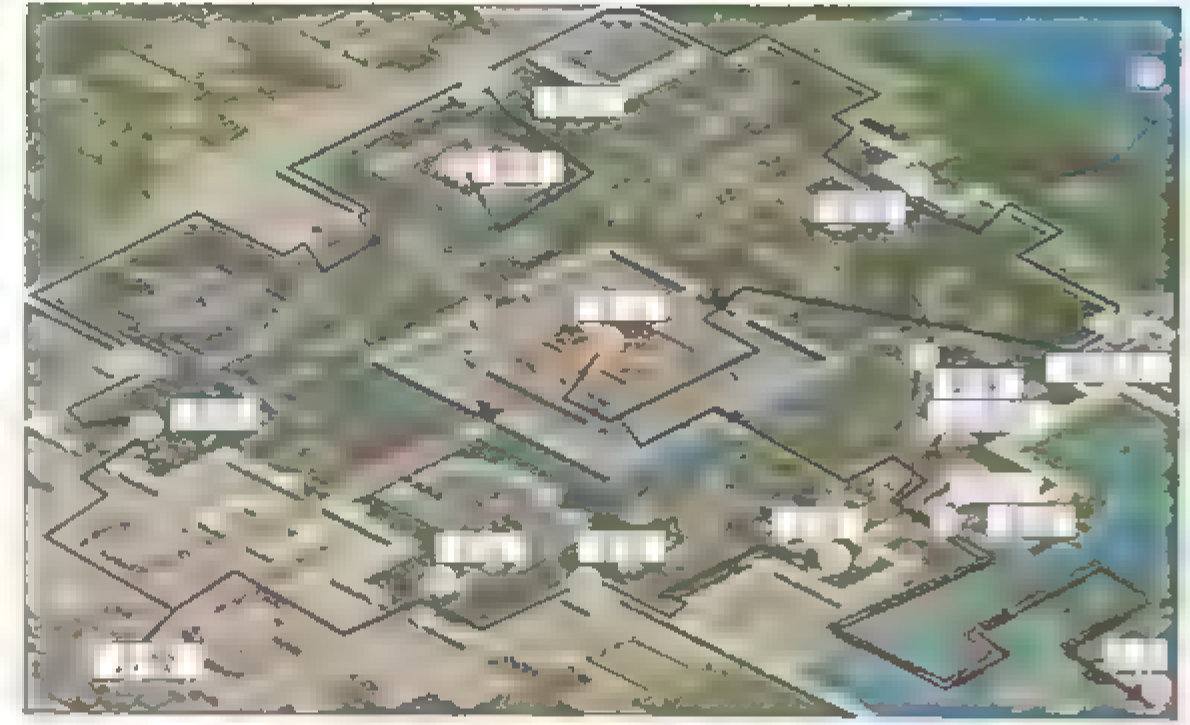


從出發地點往右上走，之後轉右下，可以碰見第一次伏兵。將伏兵解決後往右下走，轉過一個小彎口之後可以見到趙岑。把趙岑擊退之後，往右下進兵，打破大門。將大門打破之後，派一個士兵往門內引誘華雄出戰，然後在門外將華雄擒殺，這樣做的好處是可以避免己小嘍的快箭傷害我方將領。殺死華雄之後，往右下繞上來，然後打倒徐榮。在他之前會有一陣伏兵，先用朱治將他們引出，之後才解決，然後最後才去打徐榮。徐榮是個很強的將軍，要小心對付。

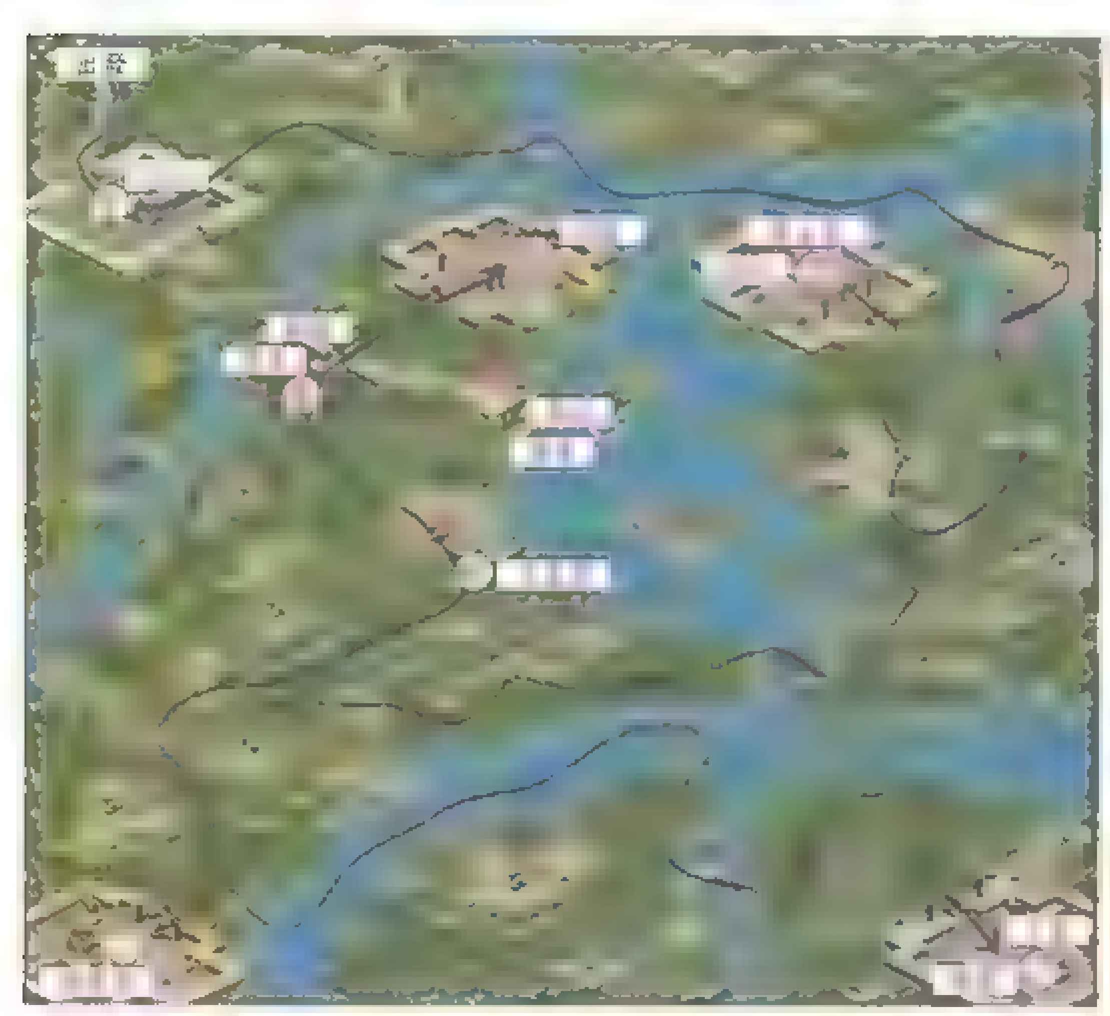
徐榮挑下來之後便可以往內走，在裡面輕鬆解決李肅，然後繞下去往上走，遇見張遼。打張遼沒有什麼特殊的辦法，只有硬幹；選擇防禦力最強者讓他上場去吸引張遼，然後讓他當炮靶讓張遼追殺，之後其他人狂毆張遼。得勝之後往左下轉上，可以看見李儒。此時若不是有人進來搶攻，最好是將李儒與董卓分開擊破，因為他是文將，擁有補血的技巧。最後是董卓，打完他之後就可以攻破此關，大家快上吧！

4關▸玉璽爭奪戰

這關之後孫堅就會死亡，所以記得在最後結束之前將孫堅身上的裝備扒光，留給孫策。順序擊敗賈詡、李傕及張遼，接下來往左方，順序打下四處兵哨，其中以徐晃最難打，接著右方城樓上打下該處兵哨，可以在其右方找到太極圖回復。盡量將紅水留著慢慢喝，不要一下子就幹光，最好多用太極圖補血。打完之後，可以看見底下有胡車兒，順手殺了他後，便可以入城。記住，只有這八個兵哨全部都打破之後，城門才會開，開之前還有一段城門開了的訊息。



城門打開之後從後入，在其兩層的範圍內繞行，將其中的弓士隊長、鬥士隊長、劍士隊長都殺光光，城內的兵也都引出，確認城中無人之後才往上走，走上去之後果然碰見董卓。董卓失掉了周圍的雜兵，變得超好打，一下打死之後，在軍寨中做個恢復，就可以前往城外去拿玉璽。只有孫堅在，拿到玉璽才有用，拿到玉璽之後，在孫堅擁有傳國玉璽的狀態下進入河中，這關就結束了。



5關▸江東平定戰

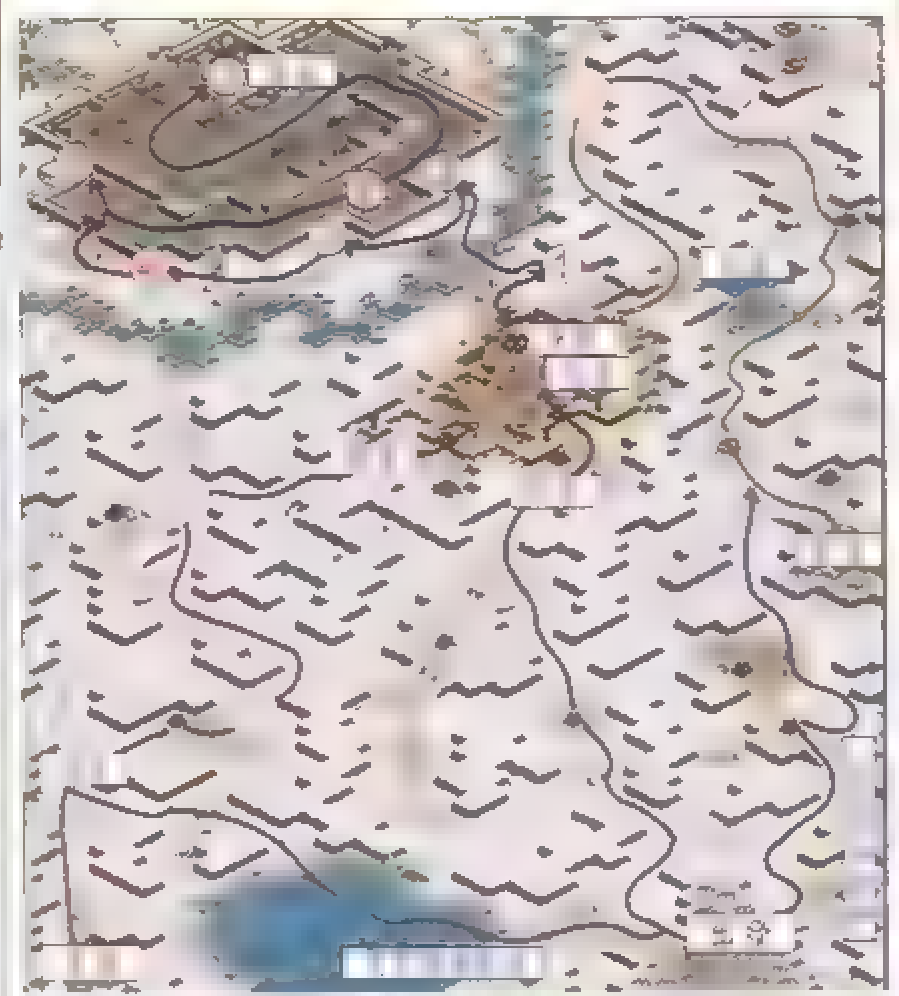
從一開始處向下走，周瑜會加入，並且會給你一些計謀。往右邊下水，從彎處往上走可以看見嚴白虎的城，寨中有嚴白虎和嚴輿兩將，要提防嚴白虎，此人攻擊力頗高。打下此城之後在其軍寨中休息，然後往下過橋，往左走到底往下轉，打賊頭目，可以獲得「青囊書」一本。打完之後往上走，在右上的狹道遇過太史慈，打倒之後，會碰上張英與陳橫，而另外一邊更有水賊蔣欽與周泰來加入，一下多了兩員猛將，一起合攻此處，一下就可以打下。劉繇也不好對付，使用耗盡攻策之後再以一舉擒之，相信可以收事半功倍之效。等到劉繇也被打死之後，剩下的就是王朗了，此小兒不足為患也！全軍齊上，相信瞬間可以殺之，則江東平定矣！



6關▸山越偷襲戰

一開始孫權會出現在左上角，從此處向下走可以進入宣城。一進入城內馬上就會發現山越大軍埋伏，然後城內的人就會被打死了。孫權被擒之後，孫策發兵來救。打到宣城前，會遭遇伏兵，孫權被救之後，又聽到山越又去搶攻兩處村莊，在收復此兩處村莊之後，出城門往下，過一下水到了對岸，一路上且戰且走，一路往右可以打到這次太史慈的部將郎相，占下此處軍寨，可以在附近稍微打獵一下，應該有些兵身上有帶些藥。

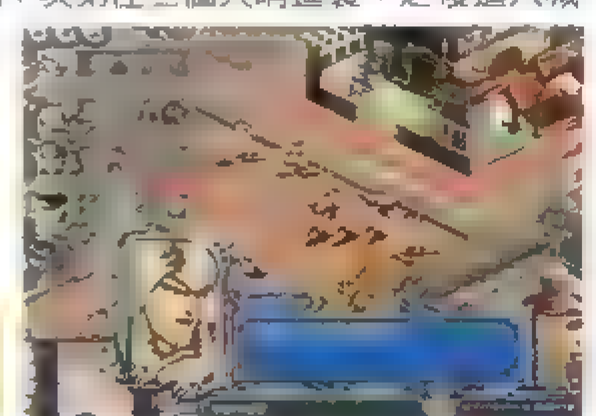
出寨門向下轉上，在狹路上去後會遇到太史慈。這次先不要反應過度，力氣省點用。將他打完後若有損傷，便拉到營中恢復。之後往上穿過關門，然後一路保持在河邊前進，從最右邊繞下來，轉入城中，切忌躁進，要將人慢慢誘出後打死，將太史慈身邊士兵騙光之後，才一舉擒之，太史慈最後會加入我方，成為我方最強的武將之一！



第7關▶袁術夾擊戰

本關要援助曹操。在戰爭開始之後不多久，就會有謀士說曹操需要援助，所以若在一開始的時候前去支援曹操，就可以趕上他跟呂布的一場大戰。如果放著不幫，曹操一定會被呂布滅掉。安排最強的部隊使用疾行立刻前往呂布處，然後在呂布出現的時候放技相助，就可以很實際的擊退呂布。之後該部隊沿著曹操會經過的路線向上搶攻，將中央營前的陳蘭擊斃，曹操便不會有大礙。

幫助曹操之後在中央會合。中央的大帳裡面有一軍寨，寨中尚有陳琳與紀靈兩將，此帳下方還有個雷源，打下此處之後，往上打下兵哨，然後將堵在橋上的敵人清光，次第往三個兵哨進襲，之後進入城內，穿過一長廊之後可以往上進擊，但是不要輕舉妄動，先在其左右四週晃晃，將該處敵軍小兵引出，打死之後再衝入，一口氣解決袁術，此關必破！



袁術這奸賊，竟然敢自己稱帝！

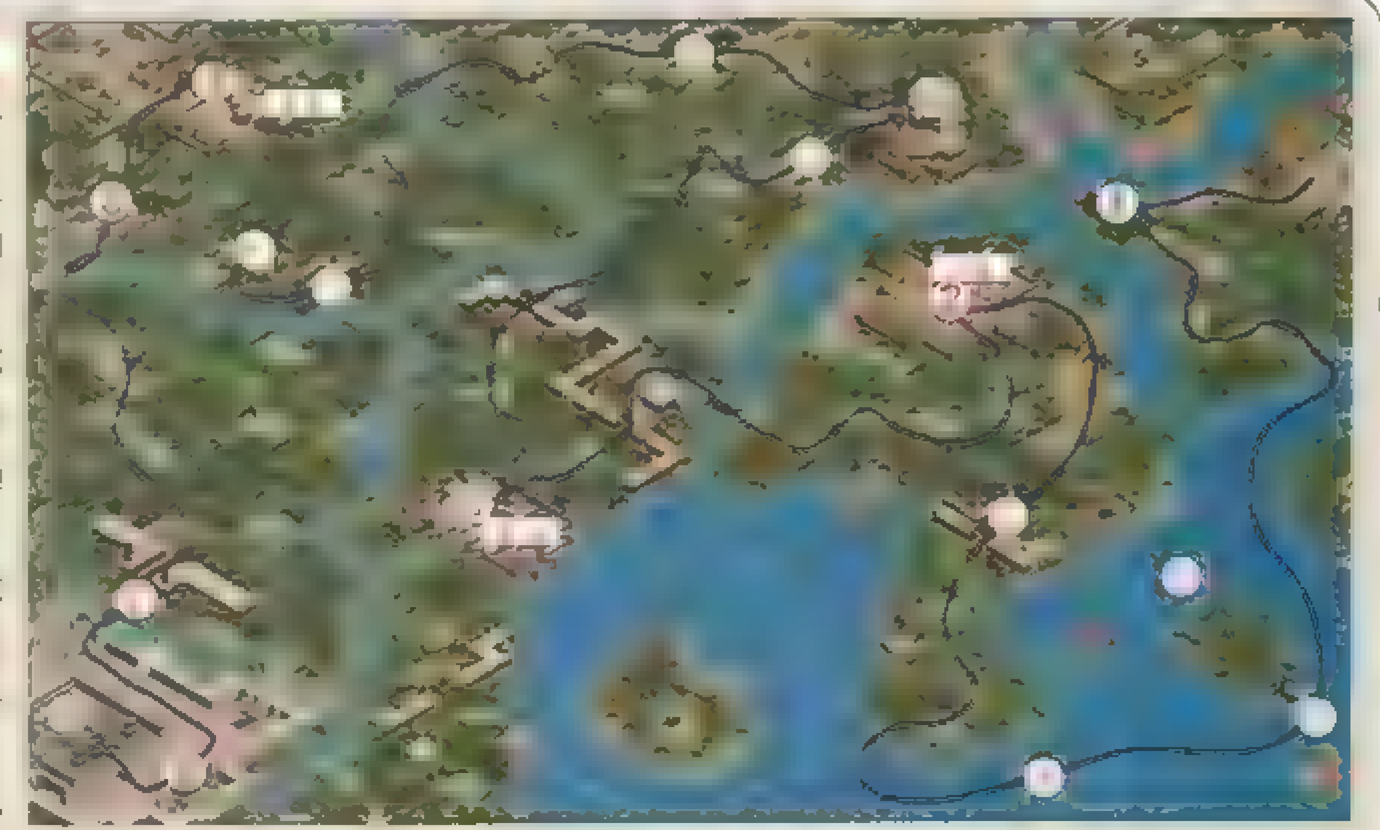
第8關▶赤壁之戰



首先要擋住曹操的登陸作戰，曹操會從右邊的碼頭、右邊第一缺口、左邊第一個缺口三地侵入，將人馬分做三隊，迎戰敵人。第二批人從右邊第一個缺口處出來，萬一打不過，可以往後退到該缺口處，與自己軍隊的 NPC 聯合對抗進犯之敵。第三隊人馬則在左側缺口處靜待敵襲，等到曹兵一到，立刻配合箭塔消滅之。未吹東南風之前，要與曹軍發動全面戰爭，諸葛亮本身也會移動，要時時注意其行蹤，免得被曹軍打死而未知。

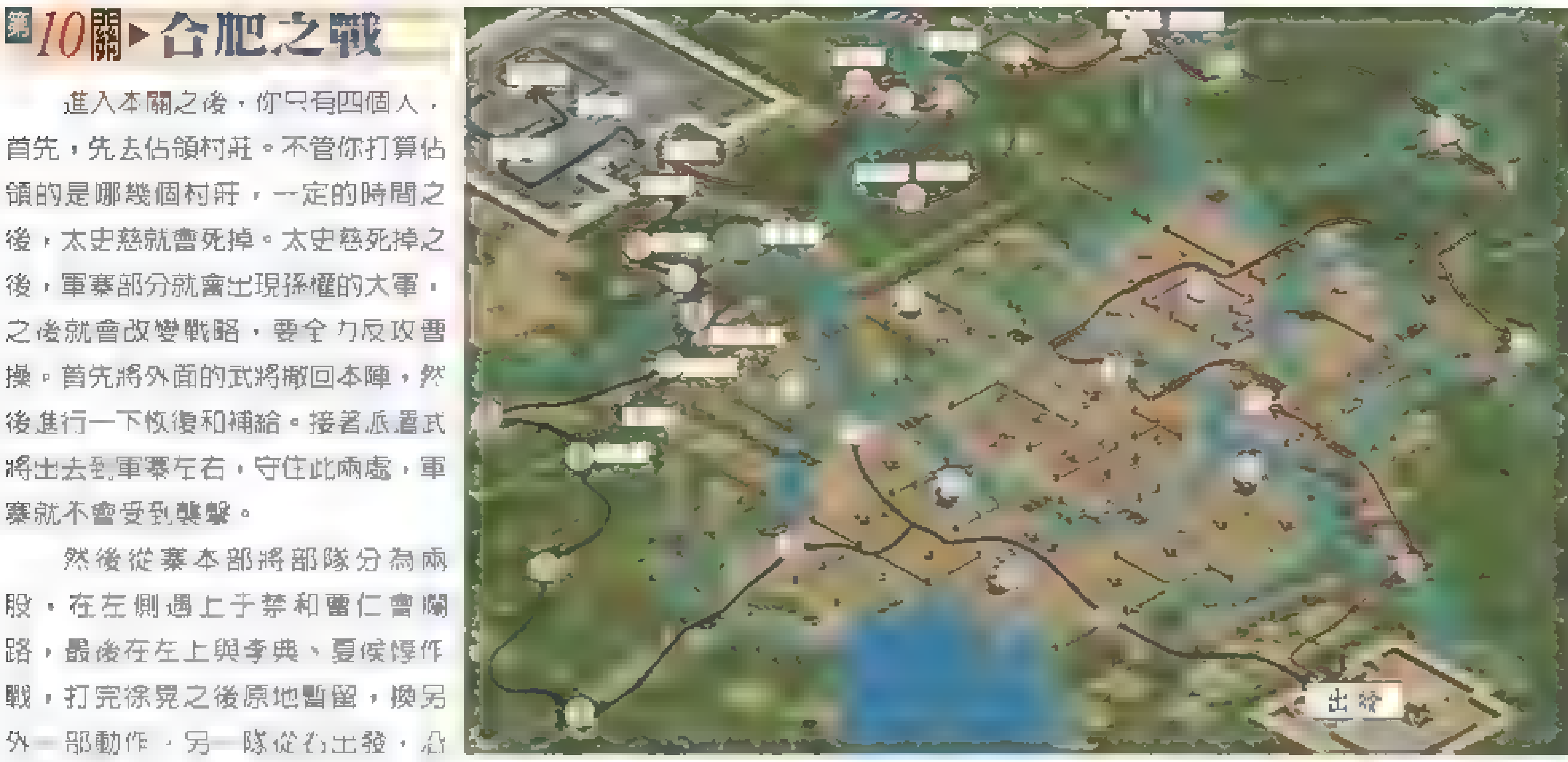
風吹之後，立刻攻佔中途島，再將中途島軍寨作為跳板，直襲曹營。諸葛亮脫出戰場之後，劉備的援軍就會出現，但不多時，曹操援軍也會從左上角出現，如果你還沒有打下主寨的話，那麼該處的曹兵便會很棘手，進攻的順序建議大家可以自由調配，畢竟這才是這款遊戲最好玩的所在喔！記得將戰場上敵人將領清光，則此關便結束了。

第9關▶交阯平定戰



從開始處編隊，編好之後，往下走出海以後繼續向下走到右下角，該處有伏兵。解決該處伏兵之後轉向左，可碰士祇。將士祇打退之後，上陸進入城門，軍寨是士匡，擒下該處軍寨之後可以進行回復和補給。記得將本陣的人帶來此處鎮守。向左過門，可以見到士徽，打完士徽之後，也要記得留兵在此處。將剛剛這兩處軍寨守好，就可以繼續向上發兵，順序打下兩處，士壹並不很強，打完後山越援軍前來攻打之前兩處軍寨，立刻轉去進行防守。守下來之後才繼續發進。城外的的兩座箭塔根本不要打，用疾行快速衝過就可以了。衝入城內先打兵哨，然後在該處勾引士燮出戰，將士燮幹掉之後再上去掃平兵哨，最後進佔城中，任務完成。

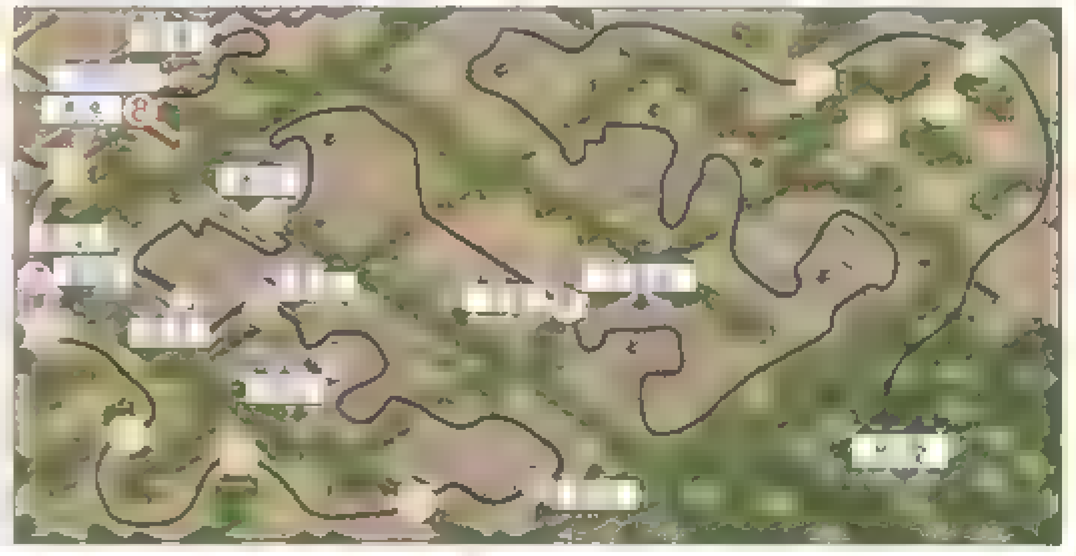
第10關▶合肥之戰



進入本關之後，你只有四個人，首先，先去佔領村莊。不管你打算佔領的是哪幾個村莊，一定的時間之後，太史慈就會死掉。太史慈死掉之後，軍寨部分就會出現孫權的大軍，之後就會改變戰略，要全力反攻曹操。首先將外面的武將撤回本陣，然後進行一下恢復和補給。接著派遣武將出去到軍寨左右，守住此兩處，軍寨就不會受到襲擊。

然後從寨本部將部隊分為兩股，在左側遇上于禁和曹仁會闖路，最後在左上與李典、夏侯惇作戰，打完徐晃之後原地暫留，換另外一部動作，另一隊從右出發，沿路打下五處兵哨，之後碰上曹丕、龐德，將其引開後各個擊破，之後打下曹丕和甄姬。過橋之後可以打到曹彰與賈詡，打完以後兩隊合擊中間的張遼及樂進，之後往上入城，在城中擊敗荀攸、許褚、曹操，這關結束。

第11關▶夷陵殊死戰



從出發點向上一直上去，沿著最右邊的路一直上到最上方，左轉之後可以碰見伏兵，穿過兩次伏兵之後，可以抵達八陣圖。過了前面三個陣之後，往上轉上來，會碰見黃權和沙摩訶。建議之前的兵哨根本就不要打，將物資多留一些下來之後使用。打完黃權與沙摩訶之後直接向左上穿過中央陣，然後避開兵哨站，直撲魏延。將魏延打掛之後，連續將關索打敗，而後稍事恢復，派一將前去將馬超引來，然後擒殺。馬超打掉之後，往下走可戰黃忠，唯獨趙雲在的兵哨前，最好不要讓他與兵哨戰的火力連通。將這些將領都打完之後走出八陣圖，連續穿過二次伏兵，最後可以碰上吳蘭與雷銅。再往上通過一次伏兵，可以打到諸葛亮和馬良。打倒之後，擒殺劉備便可大獲全勝！

第12關▶中原統一戰

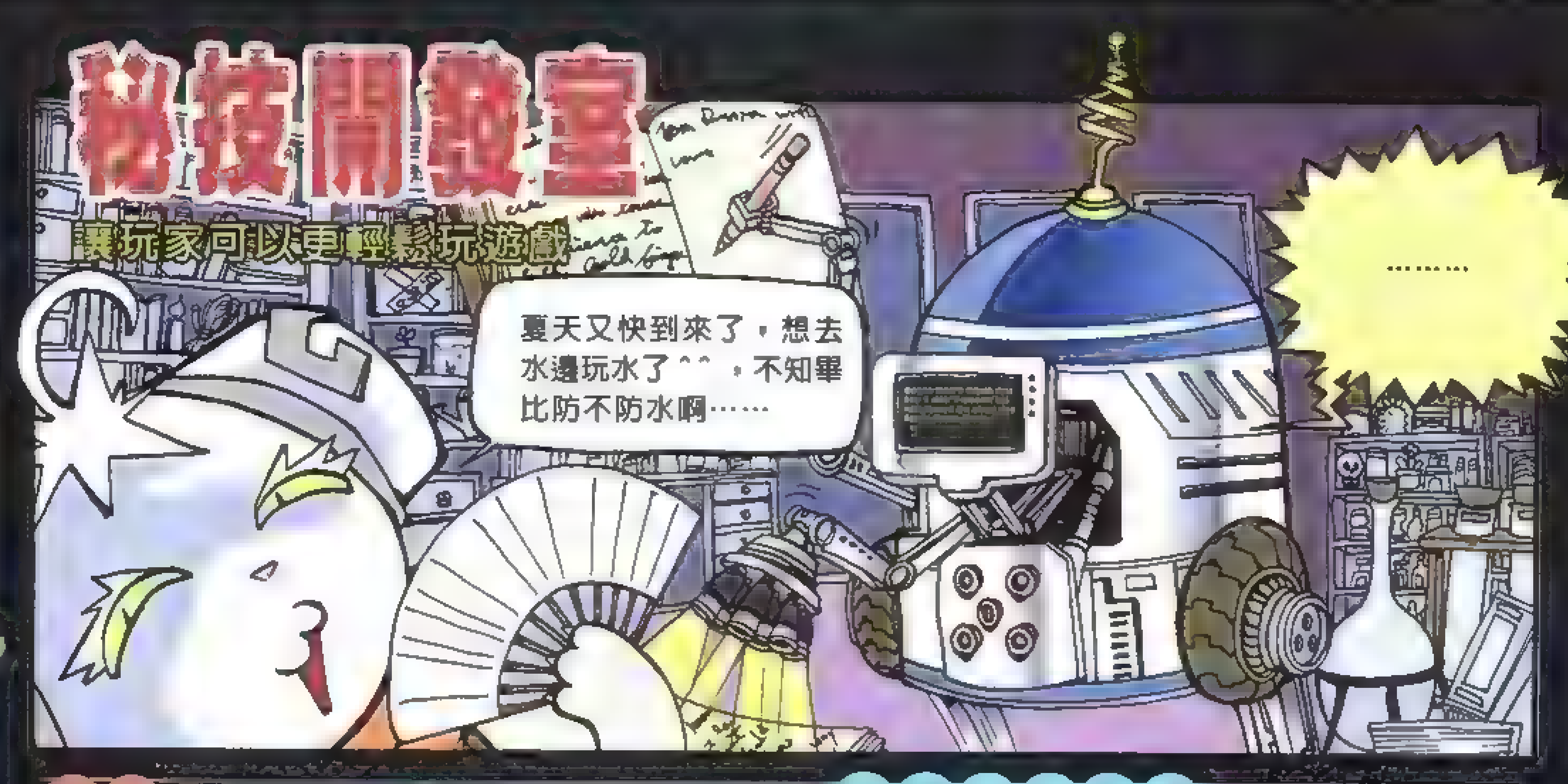


不需要去佔領中央的盜賊區域，只需要慢慢的先攻打魏國。魏國的主城離我軍本陣較近，可以先下手為強。出發之前先守住兩處的兵哨和港口，斷絕蜀國的騷擾，然後派兵將兩橋守住，順著路線前往魏國。按路往上走，直衝到曹叡處，在那之前需要將鄧艾、劉岱、夏侯楙的小隊擊退，最重要是城中還有許褚、司馬懿、曹洪與曹丕。先打掉門外的兵哨站，然後派人快速衝入後將敵軍引出，將曹叡完全擊殺。

接下來是蜀國。攻打蜀國需走水路。下水之後，從左下方的碼頭上岸。打岸邊的吳班之前會碰上伏兵，將伏兵解決之後，一路上打倒張翼、王平、張苞、孟獲、關興、魏延，闖入蜀國大營，用弓箭手密集對付箭塔，之後才派人衝入該處，城內有諸葛亮、劉禪、趙雲等人在其中，只要將其全部殺死，蜀國也就等於滅亡了！將曹魏和蜀漢的武將全部打死，這關就算過關了喔！

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別館一秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開發稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用

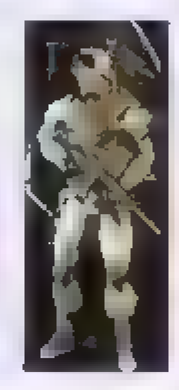
▶ 筆者

◆15P ◆100S

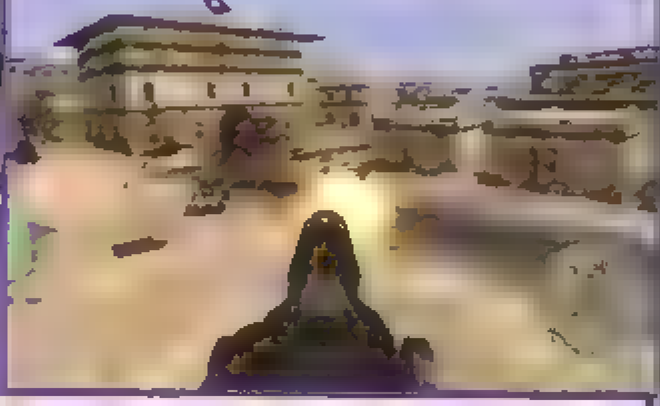
三角洲部隊：黑鷹計畫

開始遊戲後，輸入TILDE以便進入控制檯，然後ENTER再輸入以下密技再按ENTER即可以得到對應秘技

[illegible]	補充彈藥
[illegible]	彈藥無限
[illegible]	生命全滿
[illegible]	隱形









▶ 筆者

◆15P ◆100S

天龍八部



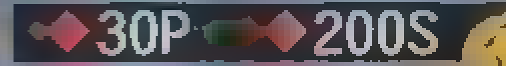
在萬劫谷營救段譽後，去關押他們的牢房，到右上方轉一轉，主角會說話，然後習得凌波微步，效果是在大地圖上不遇敵



去大理市集買包子吃，兩個攤子各買一點（發霉的包子），讓自己處於「劇」毒傷狀態下，在戰鬥場中使用包子，敵人的血一下子就變成1點。









三國群英傳四



跟之前介紹的一樣，在戰鬥時打入DALION 會出現字樣）

[illegible]	SEM .I 031版以後才有
[illegible]	ITEM### ###為001~273 1.05版以後才有

[illegible]

[illegible]	步兵兵符	[illegible]	寬刃劍	[illegible]	方天畫戟	[illegible]	赤焰秘法書	[illegible]	後伏秘訣書	201	亂世號角	241	回命金丹
[illegible]	弓兵兵符	[illegible]	弧月刀	[illegible]	[illegible]	[illegible]	連弩兵法	[illegible]	[illegible]兵法	202	青龍逆鱗	242	回氣赤丹
[illegible]	槍兵兵符	[illegible]	龍淵劍	[illegible]	短弓	[illegible]	連弩秘訣書	[illegible]	[illegible]秘訣書	203	千年甲殼	243	請援文書
[illegible]	弩兵兵符	[illegible]	雙股劍	[illegible]	長弓	[illegible]	火箭兵法	[illegible]	旋焰術訣	204	馳虎木人	244	破壞戰術
[illegible]	騎兵兵符	[illegible]	古錠刀	[illegible]	穿雲弓	[illegible]	火箭秘訣書	[illegible]	旋焰秘法書	205	紅明雀珠	245	兵糧戰術
[illegible]	蠻兵兵符	[illegible]	青釭劍	[illegible]	破邪弓	[illegible]	霹靂兵法	[illegible]	蓮華術訣	[illegible]	浮雷術訣	246	逃兵戰術
[illegible]	女兵兵符	[illegible]	七星刀	[illegible]	迅雷弓	[illegible]	霹靂秘訣書	[illegible]	蓮華秘法書	[illegible]	浮雷秘法書	247	離間戰術
[illegible]	獸兵兵符	[illegible]	倚天劍	[illegible]	神臂弓	[illegible]	巨石兵法	[illegible]	旋風術訣	[illegible]	惡鬼盾	248	小耳塞
[illegible]	車兵兵符	[illegible]	干將	[illegible]	[illegible]	[illegible]	巨石秘訣書	[illegible]	旋風秘法書	[illegible]	鬼王盾	249	埋伏戰術
[illegible]	黃巾兵符	[illegible]	莫邪	[illegible]	黃驃馬	[illegible]	火輪兵法	[illegible]	火龍術訣	[illegible]	人形紙符	250	暴君之首
[illegible]	匈奴號角	[illegible]	倭刀	[illegible]	[illegible]	[illegible]	火輪秘訣書	[illegible]	火龍秘法書	[illegible]	人皮傀儡	251	蚩尤之首
[illegible]	將軍印盒	[illegible]	村正	[illegible]	[illegible]	[illegible]	滾石兵法	[illegible]	火牛兵法	[illegible]	神風術訣	252	霸王之首
[illegible]	密召捲軸	[illegible]	草薙	[illegible]	大宛馬	[illegible]	滾石秘訣書	[illegible]	火牛秘訣書	[illegible]	神風秘法書	253	傳國玉璽
[illegible]	虎兵符印	[illegible]	白羽扇	[illegible]	汗血馬	[illegible]	雪崩兵法	[illegible]	召鬼石	[illegible]	土遁捲軸	254	挪移寶玉
[illegible]	木銅鈴	[illegible]	青羽扇	[illegible]	鐵驄馬	[illegible]	雪崩秘訣書	[illegible]	追魂法珠	[illegible]	暗殺捲軸	255	通天法珠
[illegible]	投石兵符	[illegible]	鶴羽扇	[illegible]	的盧	[illegible]	地裂術訣	[illegible]	衝車	[illegible]	雷火捲軸	256	夏侯惇之魂
[illegible]	方形陣法書	[illegible]	朱雀扇	[illegible]	[illegible]	[illegible]	地裂秘法書	[illegible]	攻城戰車	[illegible]	[illegible]	257	典韋之魂
[illegible]	圓形陣法書	[illegible]	鋸長刀	[illegible]	赤兔馬	[illegible]	地牙兵法	[illegible]	火獸像	[illegible]	苦無捲軸	258	荀彧之魂
[illegible]	鉤形陣法書	[illegible]	眉尖刀	[illegible]	南蠻象	[illegible]	地牙秘訣書	[illegible]	噴火龍車	[illegible]	風魔捲軸	259	郭嘉之魂
[illegible]	錐形陣法書	[illegible]	大斧	[illegible]	[illegible]	[illegible]	地雷兵法	[illegible]	騎射兵法	[illegible]	影釘捲軸	260	龐統之魂
[illegible]	雁形陣法書	[illegible]	鳳嘴刀	[illegible]	駱駝	[illegible]	地雷秘訣書	[illegible]	騎射秘訣書	[illegible]	劍山捲軸	261	孫堅之魂
[illegible]	魚麗陣法書	[illegible]	流星鎚	[illegible]	輕騎兵馬	[illegible]	冰柱術訣	[illegible]	神鷹兵法	[illegible]	木遁捲軸	262	孫策之魂
[illegible]	萬龍陣法書	[illegible]	月牙鏟	[illegible]	重騎兵馬	[illegible]	冰柱秘法書	[illegible]	神鷹秘訣書	[illegible]	空蟬捲軸	263	太史慈之魂
[illegible]	箭矢陣法書	[illegible]	狼牙棒	[illegible]	猛獸兵	[illegible]	突石術訣	[illegible]	[illegible]	[illegible]	太陽幡	264	周瑜之魂
[illegible]	布匹	[illegible]	三尖刀	[illegible]	象兵	[illegible]	突石秘法書	[illegible]	攻城塔	[illegible]	太陰幡	265	魯肅之魂
[illegible]	綢緞	[illegible]	兩刃斧	[illegible]	匈奴兵	[illegible]	火藥袋	[illegible]	防守寶珠	[illegible]	雷雨幡	266	袁紹之魂
[illegible]	玉器	[illegible]	鐵蒺藜骨朵	[illegible]	鐵騎兵	[illegible]	火藥桶	[illegible]	黃泉玉	[illegible]	飛雪幡	267	顏良之魂
[illegible]	美女	[illegible]	大罡斧	[illegible]	春秋左傳	[illegible]	烈火符	[illegible]	冥符寶珠	[illegible]	經驗寶珠	268	文醜之魂
[illegible]	黃金	[illegible]	青龍偃月刀	[illegible]	史記	[illegible]	爆炎符	[illegible]	突擊戰鼓	[illegible]	煉氣爐	269	董卓之魂
[illegible]	珠寶	[illegible]	短錐槍	[illegible]	孟德新書	[illegible]	太極符	[illegible]	背水戰鼓	[illegible]	化氣爐	270	華雄之魂
[illegible]	人參	[illegible]	鋼矛	[illegible]	兵法24篇	[illegible]	太極符印	[illegible]	命運石	[illegible]	御賜戰鼓	271	呂布之魂
[illegible]	長白人參	[illegible]	紅纓槍	[illegible]	幻世錄	[illegible]	八卦術訣	[illegible]	[illegible]寶珠	[illegible]	毒舌心得	272	貂蟬之魂
[illegible]	靈芝	[illegible]	三叉戟	[illegible]	幻世錄II	[illegible]	八卦秘法書	[illegible]	補天石	[illegible]	激將入門	273	張角之魂
[illegible]	雪山靈芝	[illegible]	月牙戟	[illegible]	西蜀地形圖	[illegible]	雷擊術訣	[illegible]	五大寶珠	[illegible]	激將精髓		
[illegible]	九牛二虎丸	[illegible]	鉤鐮槍	[illegible]	[illegible]	[illegible]	雷擊秘法書	[illegible]	天龍鏡	[illegible]	軍師心得		
[illegible]	靈山妙藥	[illegible]	鐵鉞戟	[illegible]	太平要術	[illegible]	五雷術訣	[illegible]	地龍鏡	[illegible]	淨靈法珠		
[illegible]	直劍	[illegible]	鐵脊蛇矛	[illegible]	遁甲天書	[illegible]	狂雷秘法書	[illegible]	東瀛之土	[illegible]	海螺號角		
[illegible]	朴刀	[illegible]	紫龍戟	[illegible]	拒馬兵法	[illegible]	伏兵兵法	[illegible]	戰靈雷鼓	[illegible]	楚歌曲譜		
[illegible]	青銅劍	[illegible]	龍膽槍	[illegible]	拒馬秘訣書	[illegible]	伏兵秘訣書	[illegible]	天地聖龍	[illegible]	地圖全集		
[illegible]	吳鉤	[illegible]	丈八蛇矛	[illegible]	赤焰術訣	[illegible]	後伏兵法	200	霸王靈腕	240	十里迷霧		



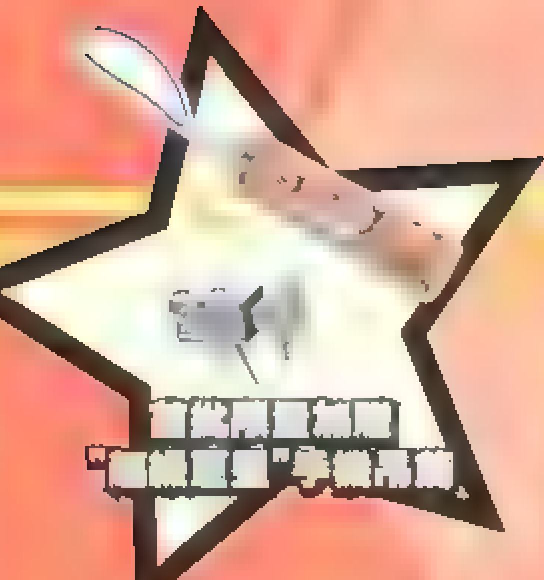
JUST GR T GAMES
STARS
紅色警戒 2
太空戰士VII
590
太空戰士VIII
590
490
LIVE
2001
490

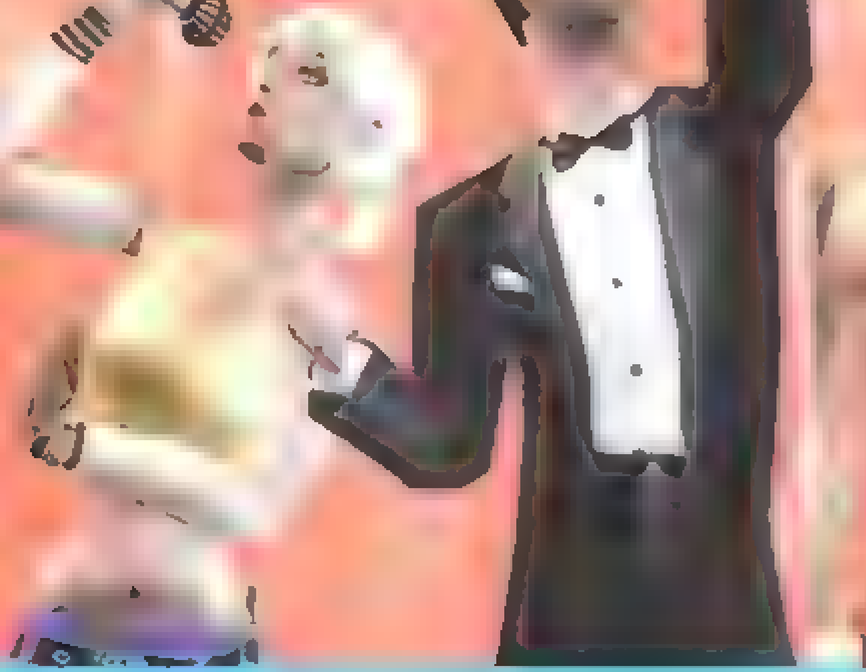




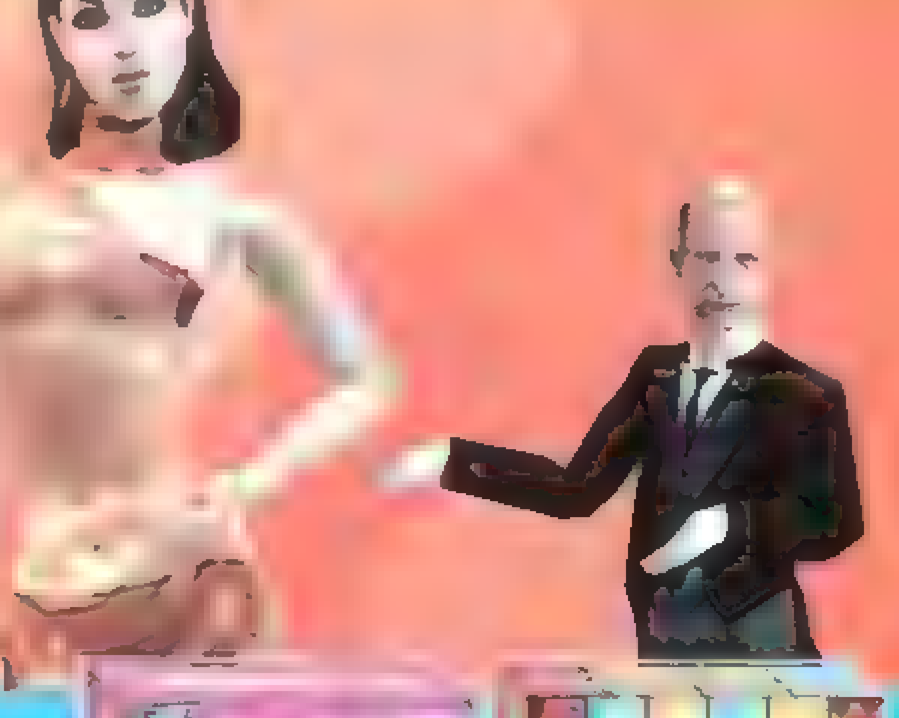
超級巨星

中英文版 資料片





小心狗仔！



同步推出！

全球狂賣27,000,000套連續三年蟬聯全球電腦遊戲軟體銷售第一名的"模擬市民"推出第六代資料片了，趕快加入成為超級巨星的行列吧！

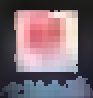
★ 一窺模擬人物的工作地點！
★ 體驗成為富豪和巨星名流一員的夢想！
★ 全新炫目的影城地點，擔綱演驚艷、撼動錄音室、或照亮時尚伸展台。
★ 盡情享受新增150種以上物件如豪華傢俱、泥巴浴、全身按摩或造訪一下貴氣吧！

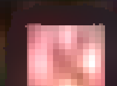
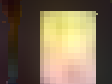





Rockman.ea.com.tw
力量所造成的變異
6月13日強力上市
世界再度受到神秘的電腦病毒
有關...。
洛克人X6中文版電腦遊戲
ROCKMAN X6
CAPCOM


瑪亞線上





開放內容
新增黑瑪琪克與羅馬利亞兩大帝國！
九種超強奇幻魔獸任你騎乘去冒險！
愛不釋手全新介面！
魔法奇兵官方網站
瑪亞線上科技股份有限公司
Maya Online Technology Corp.
PARADES



馮亞綫上
嘿嘿嘿 黑瑪琪克的
邪惡魔法即將入侵！
6月下旬
魔法奇兵全新開放！讓你的世界更邪Y丶！

全時人工智慧戰略遊戲 Windows 98/20

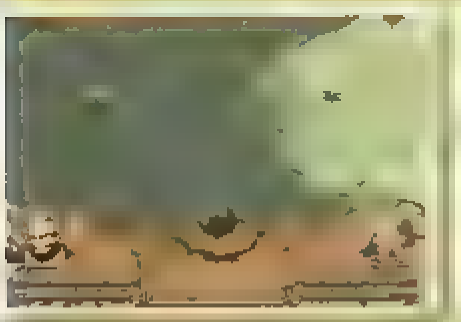


旗艦版

國際中文



國產第一套 三國時代 風雲在起 即時戰略鉅作重現!







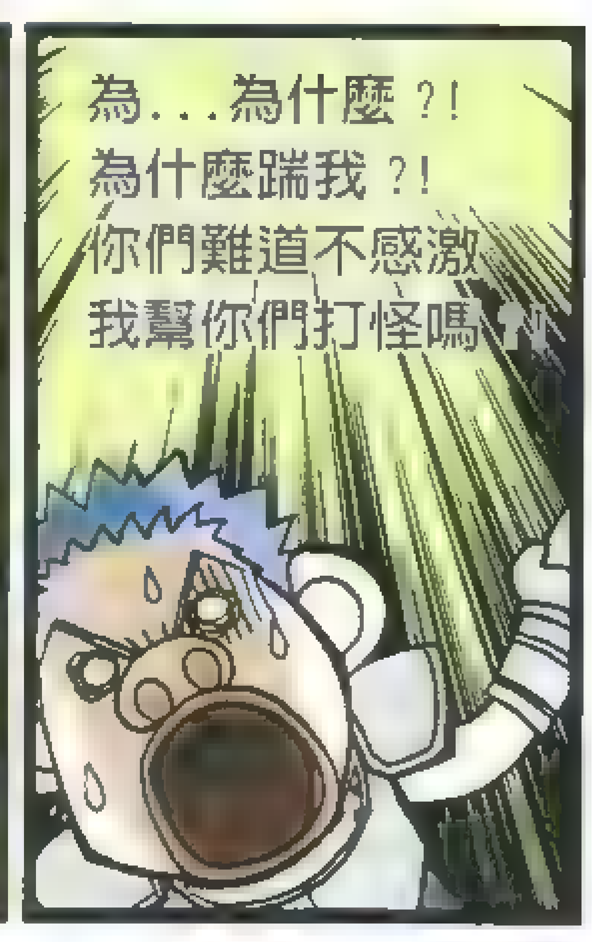

京群超媒體股份有限公司



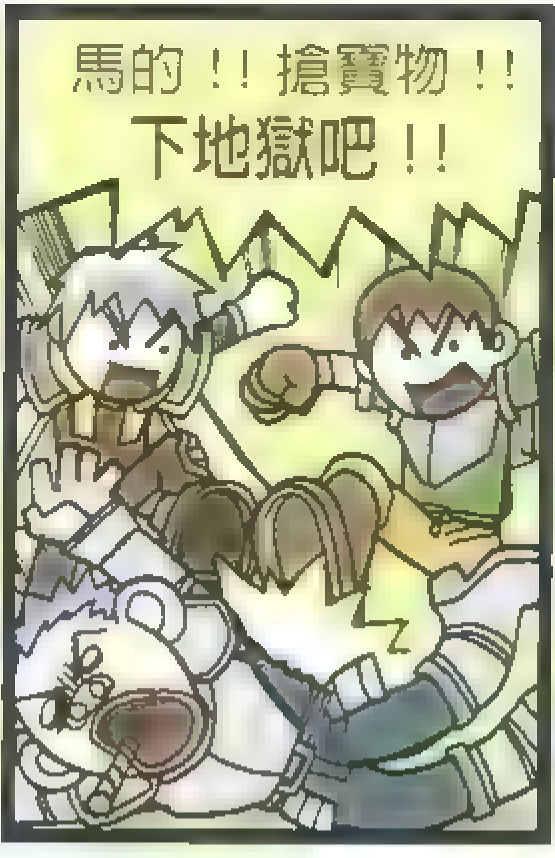












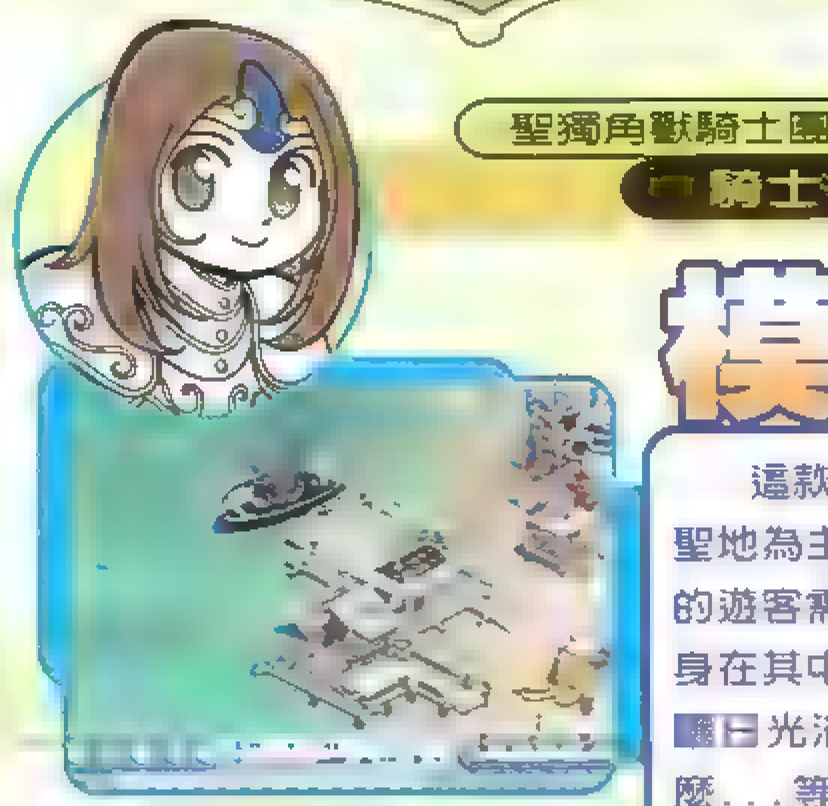




遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

聖獨角獸騎士團
騎士─小純



模擬渡假村

這款由Eidos研發製作的遊戲，以經營建設一座盡善盡美的渡假聖地為主題，玩家扮演的角色是渡假村的經營者，不但要滿足渡假的遊客需求，也要照料到遊客們的安全。但大部份時後，會恍如置身在其中渡假一般，一會兒看看穿著清涼、身材又超棒的沙灘美女曬日光浴，一會兒觀看精采的舞台秀，一會兒聽聽遊客在交談什麼...等，眼睛可是會忙得不亦樂乎的...

炎炎夏日即將來到，不由自主讓人想起在美麗的沙灘上，海風輕拂，穿著輕快的服裝，或在沙灘戲水、游泳，或在遮陽傘下啜著冰涼的飲料，悠閒的躺在沙灘椅上休息，耳邊聽到的是歡樂的嘻鬧聲、海浪聲，腦子裡想的全是等等要去先個按摩谷、還是要去玩衝浪板、或是去酒吧喝杯小酒，一切工作或現實的壓力與不愉快，此時早已拋到九霄雲外～。

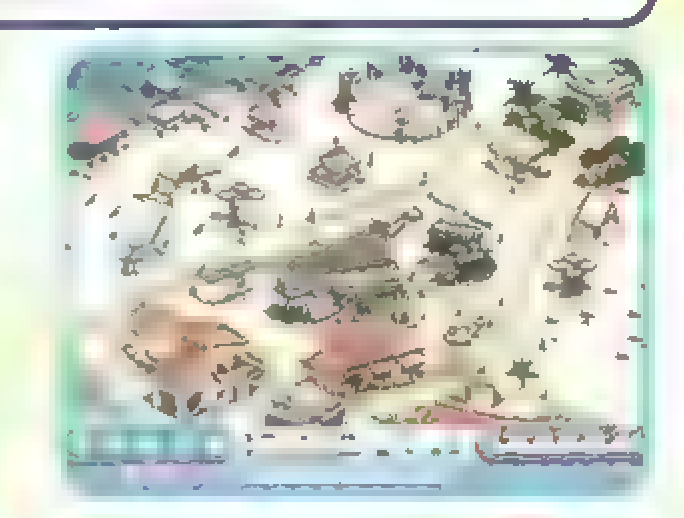
這款以建設度假村為主題出發的遊戲，設定上以歐美的度假方式為主，注重休閒生活的歐美地區，一到假期，平常忙碌的人們總會為自己安排歡樂的渡假，盡情的享受休假生活，也為自己充充電。而最輕鬆平常的度假方式，莫過於到專為度假設計的熱帶小島，遠離塵囂，放開心胸，暫時忘掉所有惱人的事務，身邊只有歡樂和享受，所有的一切只為度假而度假。

由淺到深的關卡設計

遊戲中設計了12座各具特色的熱帶島嶼，換句話說，遊戲中其實有12道關卡，每一道關卡都各有不一樣的要求，玩家得想盡辦法去達到在限定時間內的關卡目標，基本上難度是由淺到深，開放的建築物也越到後來越多，有點類似教學功能，只不過分成12道關卡的進行來完成。玩家必須要扮演一個經營者的角色，依照每一道關卡的要求去決定怎樣建設、經營度假村。每一個關卡的主題設計都很有趣，例如有一關名為"女孩，女孩，女孩"，在遊戲第一關裡，明顯的男遊客多過於女遊客，於是可以看到許多男性遊客都一臉的抱怨異性太少，到處唉聲嘆氣，玩家的任務就是要吸引這些女子前來，並使得沙灘上充滿一對對嬉戲恩愛的愛侶，而每當看到遊戲中男遊客牽著女遊客的手，或猴急的手牽手走向沙灘時，就會不自覺的大笑，稱讚遊戲設計者的幽默。

同時扮演經營者和管理者

玩家除了要思考該建設哪些建築物以滿足關卡中遊客的需求，並考慮成本收益之外，還得隨時掌握度假村中的所有工作人員工作狀況，以維持度假村的度假品質。度假村中的工作人員主要分作清潔工、維修工、工友、警衛、救生員、和業務員，玩家得依度假村中各區域的需求，決定聘請幾位員工，並決定工作排程，因為這款遊戲很人性化的安排了每位工作人員的名字，且一天只能工作八小時（居然連勞基法和人權都考慮進去了＝＝！），所以玩家為了不讓度假村中的設施毀壞或品質下降，得適當的安排每一項工作的時間排程和人力需求，而且不能夠任意的調動工作時程，因為每一位員工都有自己的工作情緒，若是常調動會使得員工工作情緒下降，然後就會看到員工慢吞吞的做事，雖然可以藉著加薪或另外請新人，但這是一筆不小的遣散費，另外也因為每位員工都有其工作情緒，所以多少會偷懶一點是一定的，例如海中有人溺水，卻看見救生員卻悠閒的坐在救生員塔台上看報紙或啃漢堡，或明明廁所已經髒到有蒼蠅嗡嗡叫了，清潔工卻在玩掃把、玩拋接遊戲，由於遊戲中沒有提醒功能，玩家就只得緊盯著畫面，隨時命令偷懶的員工去解決問題。



精緻寫實的場景展現

模擬類型的遊戲中，筆者認為除了遊戲進行方式及主題是否吸引人以外，場景畫面的美麗精緻與否及能否貼近現實，也深深的影響此款遊戲的遊戲性和品質，畢竟模擬類型遊戲的宗旨，是要讓遊戲進行者達到身歷其境的效果，也因此視覺畫面夠不夠吸引人是非常重要的。而在模擬度假村中，遊戲畫面的細膩度與豐富的色彩是最無可挑剔的地方。遊戲中設計了50餘種建築物，主要分為飯店與餐廳類、飲食類、休閒與消遣類，其中包括了最基本的各式員工宿舍、住宿區、發電廠、餐廳、各式酒吧與娛樂，到各式各樣的水上遊樂設施，所有一個度假村該擁有的設備，遊戲中一樣也不少，還加



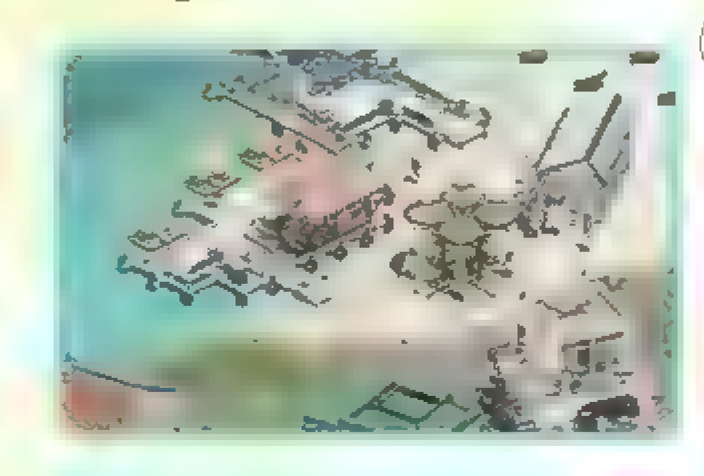
上各式各樣的景學術建物，如花草、樹木、各式街燈、噴水池．．．等等，若玩家在忙著破關之餘還有時間的話，倒是可以好好利用這些建築物和道具，蓋一個美輪美奐的度假聖地。

但除了這些建物的美觀以外，畫面上最寫實、最吸引人的就是遊客們的活動了，仔細的觀察，會覺得遊戲裡真的是一個具體而微的小世界，每一位遊客都擁有名字和自己的特色，非常擬真，甚至高矮胖瘦都不盡相同，但有一點共同的是，每位女客的穿著讓人有絕對的清涼感，而透過人物介紹框，玩家也同樣可以知道每位遊客的想法和心情如何。遊客們的頻繁活動可以從遊戲中每一個地方發現，酒吧前，男男女女開心的高談闊論，有些不勝酒力的遊客會倒臥在地上或發酒瘋破壞建物，一些喝太多飲料的遊客，會臉色發青的到處找廁所，忍不住的人還會隨地便溺，然後被警衛糾舉後一臉垂頭喪氣；再偷窺沙灘上的遊客們，會發現有些女遊客根本是半裸著做日光浴，起身時還會有穿上上衣的動作，男遊客經過還會豎起大拇指說讚；舞池裡遊客們忘情的舞動，擺出各式各樣的舞姿；夜晚的沙灘上，看對眼的男女互相擁抱、調戲（動作和對話大膽到本人是覺得有一點限制級），看到這些都不禁佩服設計者的幽默與細膩。

動感的配樂和特別的設計

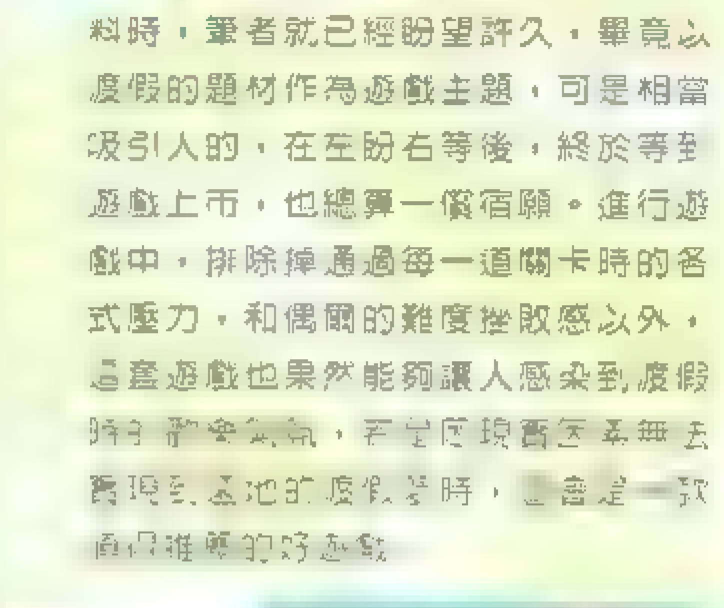
遊戲中場景的[illegible]樂種類會隨著時間的變化有所不同，而且配合的恰到好處，從清晨太陽初上，正午時烈陽熱得可以[illegible]，至傍晚時華燈初上的各種[illegible]，處處[illegible]相當完美，而配樂既動[illegible]又[illegible]，有時一邊玩還會跟著不知不覺的[illegible]起來，跟著舞動，遊戲中也設計了音樂播放介面，可以讓玩家選擇是否播放音樂[illegible]

[illegible]的畫面像照相[illegible]，還會配上特製的像框，果然又是一個令人莞爾一笑的設計。



值得推薦的好遊戲

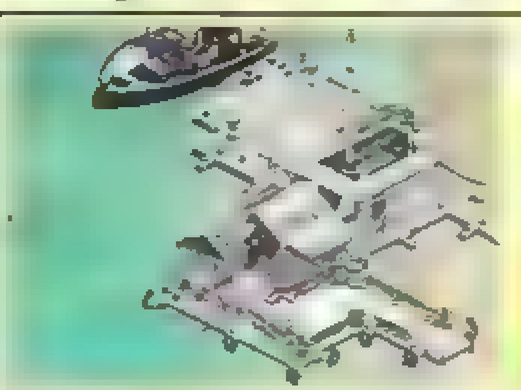
這款遊戲在最初只釋放出介紹資料時，筆者就已經盼望許久，畢竟以度假的題材作為遊戲主題，可是相當吸引人的，在左盼右等後，終於等到遊戲上市，也總算一償宿願。進行遊戲中，排除掉通過每一道關卡時的各式壓力，和偶爾的難度挫敗感以外，這套遊戲也果然能夠讓人感染到度假時的[illegible]氣氛，若是在[illegible]時，這會是一款值得推薦的好遊戲。





遊戲護照

GAME PASSPORT

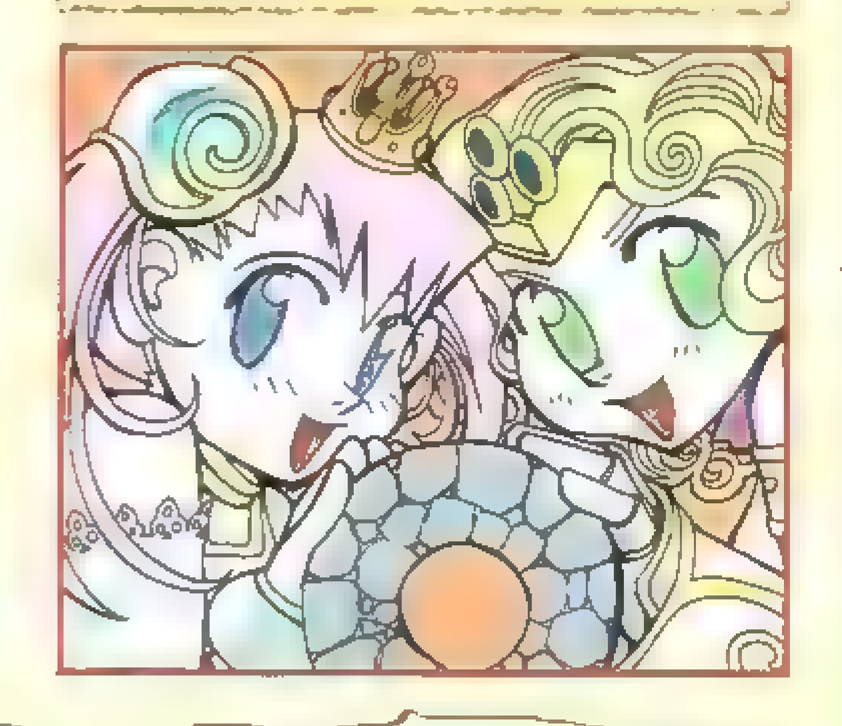


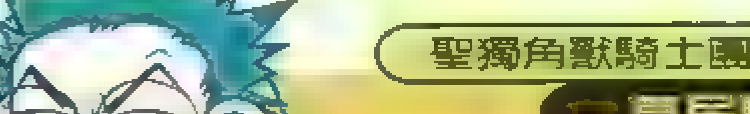
模擬渡假村

[illegible]	Eidos
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

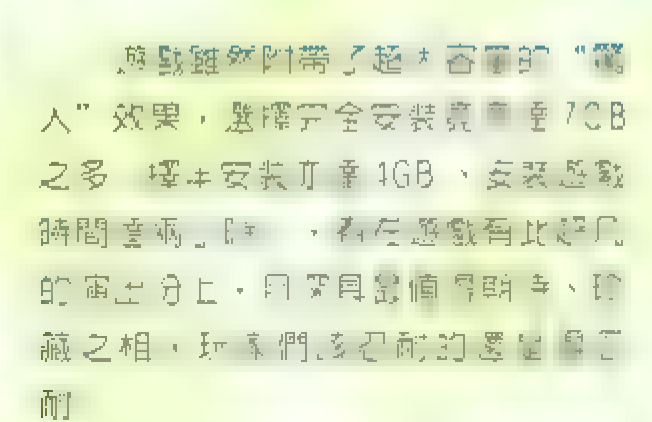
操作	操作介面都有文字說明，上手容易。
耐玩度	採關卡設計，自由度不高，[illegible]
劇情	每一道關卡設計的主題，[illegible]。
音效	[illegible]的配音，讓人感受到製作者的用心。
畫面	細緻且色彩豐富，[illegible]。

以輕鬆有趣的度假題材作為遊戲的主題，不知不覺的就會讓人非常期待進行遊戲，而設計者的幽默，在進行遊戲時也處處可見，令人莞爾。





潛龍諜影2真實之影



這一款風格獨特、口碑尤佳的遊戲，係由日本電玩名廠「KONAMI」所製作出品，且在全球狂銷六百萬套以上的 PS2 超級名作移植而來；在經過一年的大幅強化後，改以全新姿態隆重登陸 PC 遊戲市場。此款遊戲除了“完全移植”PS2 版本的遊戲內容之外，PC 版更追加了大量全新的要素，並以超大容量的 DVD 再度展現「潛龍諜影 2 ～真實之影」的驚人 3D 動畫水準。

遊戲雖然附帶了超大容量的“驚人”效果，選擇完全安裝竟需 7GB 之多，基本安裝亦需 1GB，安裝遊戲時間[illegible]，[illegible]遊戲有此[illegible]的[illegible]，[illegible]玩家們[illegible]耐。

接觸[illegible]遊戲之初，[illegible]到遊戲所呈現的親切[illegible]不足，[illegible]因遊戲的內[illegible]、遊戲的進行模式繁多、[illegible]等等，[illegible]期，遊戲所能[illegible]玩家的[illegible]，[illegible]絕對[illegible]。在二代的遊戲中，除了 Snake、[illegible]之外，玩家[illegible]執行的任務內容，除了[illegible]戰鬥以外，更有[illegible]任務[illegible]玩家在[illegible]完成[illegible]定的任務以後，更可以[illegible]遊戲中的隱藏人物、服裝與新的[illegible]任務[illegible]此附加的新潮遊戲模式，比[illegible]的遊戲內容，[illegible]。

[illegible]遊戲內容[illegible]，當[illegible]的遊戲場景[illegible]遊戲在場景[illegible]的表達功力，[illegible]遊戲中的大[illegible]了，老芋仔對於遊戲[illegible]面的質感，雖強烈[illegible]戰時期的“重金屬”色彩，[illegible]不針對場景結構[illegible]巧思的表現而深為折服[illegible]的遊戲引擎也是不可忽視的功臣，[illegible]應執行任務的不同需求，遊戲視角也可做俯視、突入視[illegible]

[illegible]光影處理效果，[illegible]遊戲在[illegible]表現[illegible]，[illegible]“天外一筆”[illegible]

[illegible]遊戲[illegible]人[illegible]，[illegible]“經驗”[illegible]“經驗”轉為“戰鬥”[illegible]遊戲中“殺警不受懲戒”的[illegible]遊戲[illegible]成[illegible]完成一[illegible]任務，[illegible]久久不退的[illegible]遊戲[illegible]，在在都[illegible]的[illegible]



遊戲任務的進行模式可粗分為「模擬任務」及「額外任務」，在「模擬任務」模式裡，玩家會置身於一處以“無機質”[illegible]空間進行戰鬥[illegible]任務，而整個模擬任務則[illegible]大模組，關卡總數更超過 350 個，[illegible]“超大容量”足以形容的。在每個關卡裡頭，[illegible]有條件[illegible]過關條件，例如“潛入模組”[illegible]潛入技巧，只[illegible]敵人[illegible]點即可。[illegible]武器練習模組[illegible]可[illegible]使用各式武器以推毀設定的目標，由於目標皆不相同，故[illegible]各式武器的使用方式。“第一人稱視點模組”則[illegible]射擊遊戲進行方式無異，[illegible]場景的結構[illegible]最令人噴飯的當屬“搞笑模式”，遊戲製作[illegible]發揮了搞笑[illegible]力，關卡的設計和達成任務條件，都引具匪夷所思的突梯感，玩家若是錯過這個“天外一筆”的無厘頭遊戲模組，想必會大大折損對這款遊戲的心領神會。只不過，要進行“惡搞”任務的話，玩家必須先完成前三種模組的任務，方得以“獨享”尊榮的



在「額外任務」模式裡，則是專用結構極其複雜的貨櫃工廠場景設計關卡，這個部份的任務也分成四種模組，而總關卡數則超過150個。"炸彈拆除模組"必須搜尋出隱藏在場景中的所有炸彈並終結之，"敵兵消除模組"的過關條件則很單純，只需將場景裡的所有敵人全數殲滅即可，玩家在此當可放手一搏。"敵兵[illegible]模組"與前項任務相仿，但條件卻是不許殺敵，而必須將場景裡的敵人全數俘虜。"照片攝影模組"必須在完成前三個模組的所有關卡才會開啟，任務是依據條件以拍攝特定目標物，若是失焦、曝光、拍錯目標物等，都會導致任務失敗的。但最足令玩家期待的，當屬附加的"Snake故事模組"，內含五段以Snake為主軸的劇情任務，且能見識到一代女主角Meryl的風采。

[illegible]這些[illegible]數將近五百，且個個都極新奇的挑戰玩家解決困難的智能、經驗的反應、[illegible]能力、危機處理等等指標，且緊張、刺激、趣味兼而有之的任務挑戰，想必熱愛遊戲的玩家們，很難不為之心動的。輔以節奏明快的背景音樂，以及魄力感十足的音效表現，這款[illegible]的遊戲之整體成績表現，顯然更臻於無以[illegible]的境界了。老子仔雖然[illegible]有些吃力，但仍[illegible]推介給機器配備[illegible]的玩家們，與遊戲無關，但秉持一貫關懷社會的大愛，老子仔藉此篇幅的提供一則最新的馬路消息：今年度的大學基測在歷經"[illegible]"之主事者更迭之後，已然有了新的規定：國文作文需以英文書寫、英文作文需以中文書寫、所有選擇題型的答案皆不得出現數字…喜歡遊戲的考生們請自求多福囉！





遊戲護照

GAME PASSPORT



潛龍諜影2～實質之影

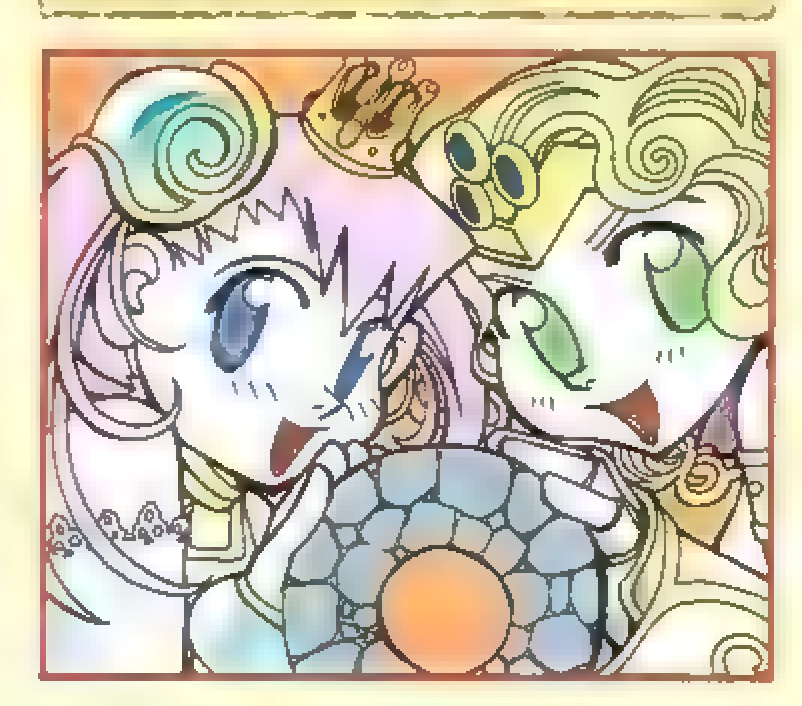
發行公司 KONAMI

代理公司 [illegible]

遊戲類型 動作

- **操作** 介面設計[illegible]，[illegible]
- **耐玩度** 關卡[illegible]，極具挑戰性[illegible]
- **劇情** 進行模式頗多變化，[illegible]
- **聲效** 背景音樂節奏輕快明朗，音效表現不俗，[illegible]
- **畫面** 場景設計富巧思，[illegible]

遊戲引擎夠勁、整體流暢度頗佳，畫面精彩有餘，聲效加分不少，遊戲方式多樣化，挑戰性充足，關卡為數甚鉅，飽含遊戲樂趣，但對機器設備要求亦相對提高不少。

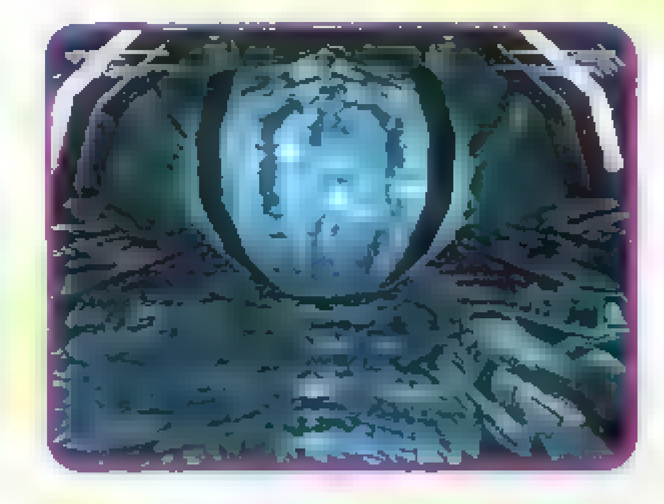




魔域幻境2

只要是第一人稱射擊遊戲的老玩家，應該都念念不忘四年前以華麗的畫面與豐富的遊戲性，挑戰《雷神之鎚》的FPS大作《魔域幻境》。如今挾著新一代的3D引擎，《魔域幻境2》再次捲土重來，精緻的聲光特效果然沒有辦讓者失望，但在劇情與遊戲性方面的缺失卻也導致了不少批判





由於Epic這次把劇情的部分全權交給擅長製作冒險遊戲的Legend Entertainment負責，因此這次《魔域幻境2》在劇情與對話的部份明顯比上一代要進步很多。你扮演的是一名被陸戰隊降職成巡邏邊界的軍官Dalton，帶著兩個陸戰隊的前成員以及一部異形駕駛員在邊界巡邏，直到捲入了一連串的異星神器事件。你必須在13個場景裡與異形、傭兵以及軍方周旋，盡可能收集完七個異形神器並解開其中的奧秘。在任務進行的過程中隊員會不斷給你提示，而任務空暇你也可以在船上到處閒逛，甚至與船員來些有趣的對話，進一步挖掘背後隱藏的故事情節。

雖然與NPC的互動都是以類似RPG對話樹的方式來進行，不過對話選項對劇情卻沒有影響，整個遊戲完全沒有任何的支線或玩家可以左右的選項，大部分的關卡也不會很長，在簡單的難度下玩家大概在十小時以內就可以結束遊戲。對於一個沒有多人連線選項的FPS而言，這樣的遊戲長度的確稍嫌短促。還好遊戲中的任務有一定程度的變化性，除了殺光敵人、到達目的地、啓動按鈕等一般性任務外，有時還會有一些特別任務，比如要求玩家秘密行動、拆除炸彈、保護科學家等等。路易王最喜歡的任務是防禦基地的任務，這種任務必須配合其他隊友並架設防禦措施來保衛陣地。你除了得命令不同類型的陸戰隊員守護不同的出路口外，還要架設防禦光柵與砲塔來防守。假如沒有配合一些防禦的陣形，無論你多麼神勇也無法以一擋百，同時對付從四面八方湧來的敵人。雖然某些FPS也有同樣的設計，但《魔域幻境2》在這方面所展現的遊戲性絕對是數一數二的。





各關卡的場景也十分多樣化，有些行星滿佈沙漠或雪地，甚至有一個行星本身就是一隻巨大的異形，你必須潛入異形體內尋找神器。這些室內或室外場景在全新的Unreal引擎強化下，展現了驚人的特效，包括金屬的反射光影、使用顆粒系統產生的煙塵、氣候效果，以及細緻的貼圖材質等，有些場景製作單位還特別運用了大量的凹凸貼圖，甚至佈署無數條圓形管線來展現3D引擎的能力，可以說將FPS的畫面又推向另一個顛峰。

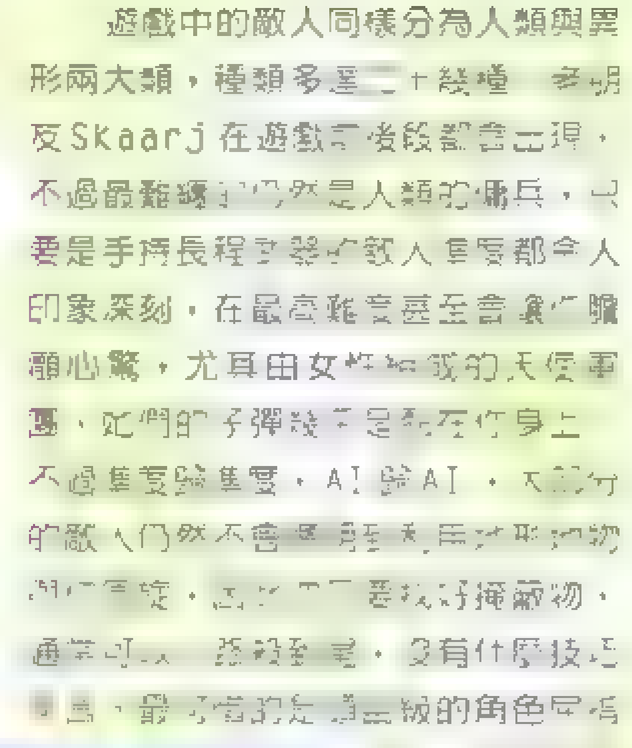
想要欣賞這麼精緻的畫面效果，當然玩家也要付出相對的代價。在路易王上古的配備下特效全開，1024x768的解析度下每秒只剩不到20頁。有趣的是就算把解析度與特效關閉，fps也沒有顯著的提昇，後來路易王乾脆把特效全部打開。影響比較大的反而是EAX的音效選項，打開該選項很容易跳出遊戲，必須要下載更新檔才能解決這個問題。

隨著關卡的進行，亞特蘭提斯號上的武官Issak會慢慢將你所帶回來的異形武器加以升級，到關卡結束為止總共可以使用12種武器，包括火箭筒、自動充能雷射手槍、戰鬥步槍 ...等等。所有的武器都有兩種使用方式，榴彈槍甚至有好幾種彈藥可以選擇。比較有創意的異形武器包括會射出一群蜘蛛的Spore Cannon，或者協助主角攻擊敵人的飛行球等等，只是這種武器在很後期才能取得，彈藥又十分有限，用到的機會實在不多。



遊戲一開始只有三種難度可以選擇，各難度的差距相當大，用簡單級的難度可能不到十小時你就把全程破完了，而Unreal級則會讓你打到頭皮發麻。此外第二關Hell的守關頭目Acheron女王可以說是遊戲裡最難纏的角色了，反而最後一關取得Tosc手上的終極武器後不管什麼敵人都是一發斃命，整個過程的難易度分配得很不平均。

遊戲中的敵人同樣分為人類與異形兩大類，種類多達二十幾種，老朋友Skaarj在遊戲中後段都會出現，不過最難纏的仍然是人類的傭兵，只要是手持長程武器的敵人往往都令人印象深刻，在最高難度甚至會讓人膽顫心驚，尤其由女性組成的天使軍團，她們的子彈幾乎是黏在你身上。不過整體說來，AI就是AI，大部分的敵人仍然不會運用地形地物閃避攻擊，因此只要找好掩蔽物，通常可以一路殺到底，沒有什麼技巧可言。最令人印象深刻的頭目級的角色屈指可數，除了令人印象比較深刻的除了Araknid女王外，大概只剩NC962VIII裡的守關頭目Drakk Caretaker。





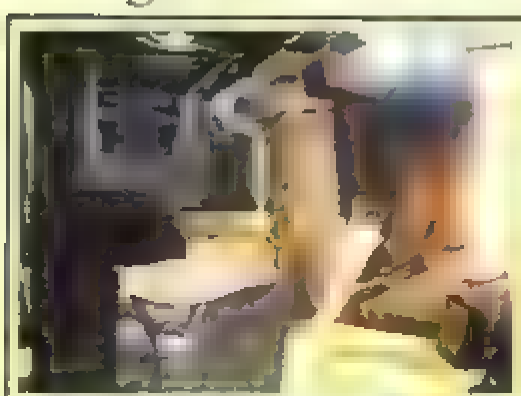
整個遊戲破關後的感覺是感動有餘，但遊戲過程完全沒有讓人印象深刻的部份。製作小組宣稱戰鬥節奏會更加快速，事實上主角的移動速度比起其他的FPS都要緩慢許多，大部分的敵人移動速度都比你快，更篇論子彈的速度了。因此整個遊戲過程幾乎都要利用轉角或障礙物來先發制人，完全體會不到FPS裡快速攻擊閃躲的樂趣。加上為了與Unreal Tournament 2003作出區隔，《魔域幻境2》完全不支援多人連線模式，這些都讓遊戲性大打折扣。

總而言之，《魔域幻境2》給人的感覺就好像是一盤裝飾華麗，但口味平淡無奇的豪華大餐，食之無味棄之可惜。不過還是推薦給硬體跑的動的玩家，畢竟它不會花費你太多的時間。



遊戲護照

GAME PASSPORT



魔域幻境2

設計公司：Legend Entertainment

發行公司：英寶格

遊戲類型：第一人稱射擊

操作 操作簡易，上手快速。

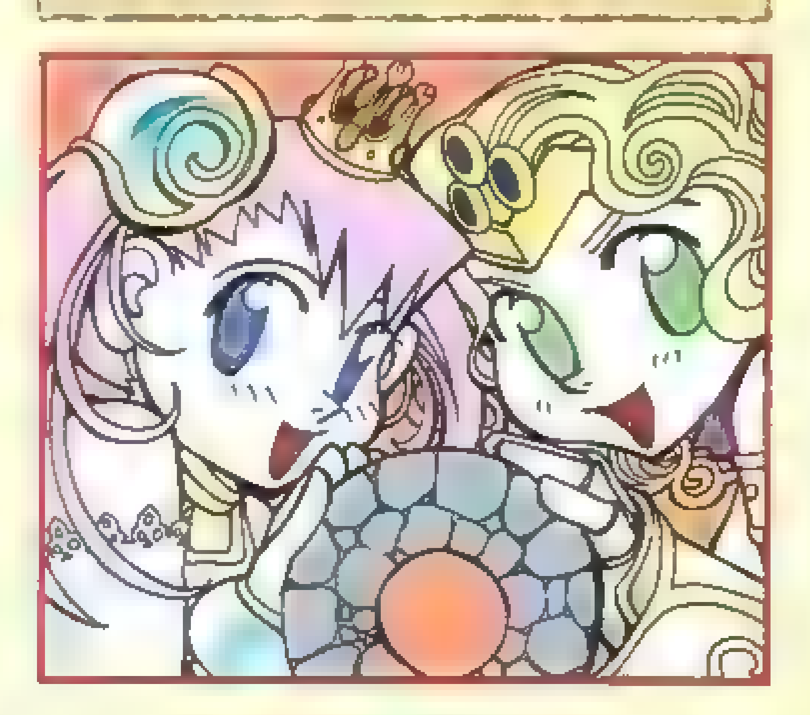
耐玩度 單人劇情過短，缺乏多人連線模式，耐玩度不足。

劇情 劇情老套，但對白設計幽默，人物性格刻畫十分成功。

聲效 支援EAX環境音效，聲音定位還算不錯。

畫面 3D畫面的極致表現，大量運用了最新的光影特效。

一款用超高的硬體需求將聲光效果推到極致的FPS，任務型態頗具創意，可惜劇情老套且過短，彈藥補給品分配不均，難易度差異過大，又缺乏可增加耐玩度的多人連線模式。



聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

決戰時刻-獵虎行動



很遺憾的，有不計其數且一觸即發的第三次世界大戰的危機，無一不在老芋仔超強念力的阻擋下逐一化解於無形…也正因為三次大戰遲遲不開打，以致到目前為止，所有與"戰爭"相關的產品，諸如電影、電視影集、遊戲作品、戰爭小說等等，只好各顯神通的圍繞著令人懷念的二次大戰的主軸打轉；其浮濫慘狀，簡直有改寫大戰歷史的雄厚實力。"二次大戰"如若地下有知，恐怕也唯有徒呼負負的份了。

近期於電腦遊戲市場，掀起一股夾帶陸海空一軍多面威勢，可說又單打獨鬥各自發展的戰爭遊戲作品，此即足可媲美"星際大戰三部曲"的「決戰時刻」三部曲遊戲。在此三不政策三部曲系列中，領銜衝鋒陷陣的「獵虎行動」，標榜的是以陸地裝甲車輛穿梭於槍林彈雨的戰地執行各式危機重重的任務為主軸，有別於二部曲「鋼鐵任務」以海上潛水艇與船艦作戰之型式，以及三部曲「光榮戰役」講究操控戰機及船艦砲塔為主的風格。首部曲雖身負後繼作品"改進參考"依據之重責大任，但即便身處"扭轉"戰爭真相、原貌的沉重壓力下，「獵虎行動」還是有其不可忽視的精采[illegible]的。

剛一接觸這款「獵虎行動」之初，沒來由的讓老芋仔遙想起湯姆漢克斯在「搶救雷恩大兵」電影開頭領軍搶灘的那一幕慘烈戰況：蓋因當時若能隨軍配備幾輛裝甲車輛，想必死傷不致過鉅才是。但老芋仔"君懂男人"…"君心難測"之處則在於，在這款遊戲中的諸多場景設計，其地理形勢之雷同，顯然直逼電影裡的真實場景，只不過，在遊戲中不必奢望瞻識過人的同僚以肉身衝出封鎖線，而代以裝甲戰車縱橫沙場，並執行諸如[illegible]將軍想破頭都料想不到的任務。

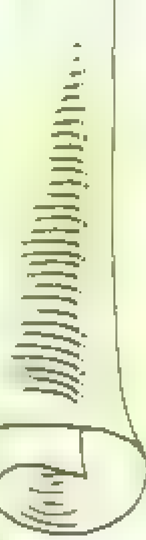




話說這款遊戲在場景設計的表現，初見著實令老芋仔頗感驚奇、連連讚美不已，但隨著遊戲進度的推展，卻[illegible]警覺到，其實場景設計的"差錯"，竟然有太多的"[illegible]"的毛病，這[illegible]老芋仔[illegible]了。但儘管如此，[illegible]遊戲所呈現的樂趣所在，還是有別於玩家較常見的第一人稱射擊遊戲的駕駛裝甲車輛，因為有[illegible]防身，玩者當有較充裕的時間作出反應，[illegible]射擊的方式，雖然[illegible]在感覺上較為"[illegible]"，但所受的[illegible]是直接的，雖然失血的情況是無[illegible]致，但比較接近真實的情況是，人在裝甲戰車裡面，很容易忽略掉敵軍[illegible]敵的士兵，或者是操控笨重如恐龍的裝甲戰車，情緒上時有"不順"的窒礙感，且只消連續遭受三、兩顆手榴彈的攻擊，即會導致戰車失靈而致任務失敗的。這也是這款遊戲最令人為之氣結的難度所在。

由於遊戲並無難易度的選項設計，故整體所展現的困難度，始終都是很持平並穩固的。除了玩家自身的操控難題，以及敵軍不弱的火力以外，另如裝甲戰車所配備的榴彈和車輛迫切所需的油料等，在在都會強化了這款遊戲整體的難度。尤其是因目標失去而"閒逛"戰場太過的話，縱然砲彈補給無虞，但若因油料用罄，則唯有深陷敵陣任敵宰割的份，類似這般坐以待斃的窘況，在遊戲中是屢見不鮮的。而同時，復因對人身的攻擊適用裝甲車輛所配備的機槍；而摧毀敵軍的戰車以及建築物等，則需以不同的榴彈砲轟；而榴彈與機槍的發射視點又皆有遠近調整的必要性，故於切換間極容易因陷入手忙腳亂而致敵軍可乘之機。

類此種種，並非不是加深遊戲難度的要因，唯遊戲真正的樂趣，也正在於熟練的操控武器以制敵機先，一旦玩家嫻熟了操控方式，便很容易進入情況而欲罷不能了。





除了上述參差互見的場景設計因素外，這款遊戲在美術方面的表現亦頗值正視。遊戲畫面所呈現的色彩極符合戰場灰矇陰冗的調性，敵我雙方的戰車也有頗鮮明的區隔（雖然遠看都是一個樣），砲彈擊中目標所引發火光乍起的火焰與暴起的塵灰都極逼真；我方戰車被敵火擊中或是誤觸地雷時，也會因視野的遠近而產生程度不等的晃搖效果，誠然將遊戲的臨場反應營造得極為貼近真實。唯美中不足者，戰場上的物件設計，諸如樹木、建築物、壕溝、碉堡等的設置，稍嫌零散與突兀；而在本該光禿禿一片的戰地，卻又出現按理不該有的物件。例如已經被砲轟得一片焦黑的土地上，卻長有一株獨秀的"青青校樹"倖免於難，這種視覺感觀是挺彆扭的不是？

相較於[illegible]為可貴的遊戲畫面而言，聲效部分的表現，則又顯得乏善可陳了。[illegible]是將遊戲的背景音樂[illegible]，[illegible]的戰場上，[illegible]砲彈"一起"發射與擊中[illegible]聲響，其他種種原本該以環境音[illegible]的諸般"不可或缺"的戰場音效，竟然只[illegible]，顯然已將遊戲所[illegible]的戰場氣氛大大的[illegible]了。更[illegible]的是，在[illegible]遊戲時間裡，"背景音樂"竟是"[illegible]"[illegible]，[illegible]無疑是折損遊戲成績的最大殺手，單就此一環節的表現來說，成績自然是很慘澹的囉！



「獵虎行動」既負有替"陸海空三軍"打前鋒的使命，委實是任重而道遠。遊戲所呈現的原始風貌，原本是極具戰爭氣氛的佳作，可惜因單一環節的無端大意脫勾，戕害遊戲的"價值"甚鉅，這該不該列入"非戰之罪"已遠非老子子所能聖斷獨裁，索性就交由玩家大眾給個公斷吧！



遊戲護照

GAME PASSPORT



•決戰時刻～獵虎行動•

設計公司：[illegible]

發行公司：INFOGRAMES

遊戲類型：動作射擊

操　作：操控方式[illegible]

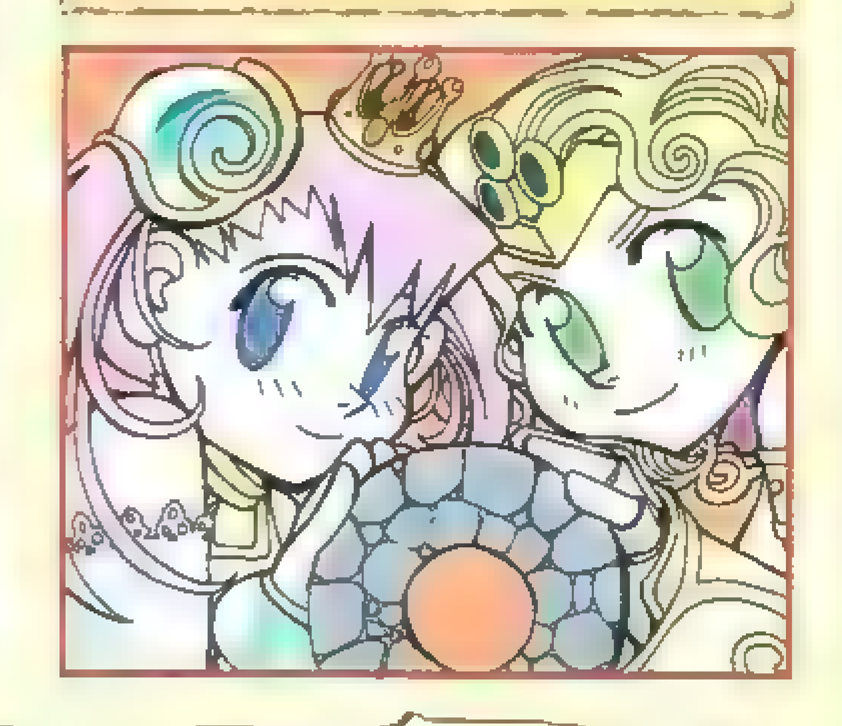
耐玩度：任務設計[illegible]

劇　情：遊戲[illegible]

聲　效：表現[illegible]

畫　面：整款遊戲表現最為[illegible]

戰爭氣氛掌握得宜但力有未逮；遊戲畫面表現最為突出；任務設計多元但嫌單調；聲效表現未達加分，反有折損遊戲成績之憾。





模擬市民－超級巨星

記得距離麗莎剛安裝完『寵物世代』不久，沒想到這一次Maxis動作真快，又出了另一部資料片『超級巨星』。不過不知道這一塊資料片是不是一個Happy Ending呢？因為『模擬市民II』據說在明年春天即將上市，雖然不知道會不會是一個樂觀的預估，但是看過3D畫面之後，要麗莎不再繼續沉迷下去是很難的……。

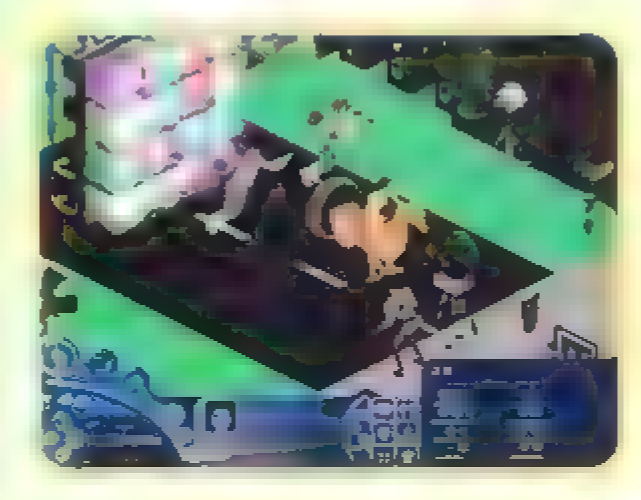
注意系統相容問題

在安裝遊戲的時候，首先麗莎非常注意系統支援的問題。有了前面資料片無法相容，讓麗莎不得已增設了98系統，並且把遊戲片全部「重新安裝」的前車之鑑，這一次麗莎可是抱著心理準備，打算要是螢幕上出現安裝錯誤的訊息，就認命的把遊戲全部反安裝，然後一片一片…的慢慢安裝起來（沒辦法，同樣是模擬市民主程式的資料片，竟然出現無法相容的問題，曾經讓麗莎氣到想殺人……不過令麗莎意外的，這一次居然安全過關呢！沒有出現無法相容的問題，馬上讓麗莎又重燃熱情、興高采烈的開始進行遊戲囉！

有別於一般明星訓練

成為一個有名的人，可能是大家的夢想；但是說到要成為一個巨星，就可能是天方夜譚了。這款「模擬市民－超級巨星」就是讓大家體驗一下想要成為巨星時候的一些過程！

一進入遊戲，「模擬城市之星經紀公司」會問你想不想與他們簽約，成為他們培育的一



名未來的巨星？若是你直接答應，他們[illegible]巨星[illegible]。平常還得常常去影城出沒，厚著臉皮上台表演。一開始可能會被趕出來，甚至被「機車」錄音師說他不想浪費時間在無意義的事情上。這還沒什麼，甚至你在狗仔隊記者面前擺首弄姿，狗仔隊還會對你搖頭嘆氣咧！唉，真是傷人啊！為了挽回面子，當然就要回家好好的磨練自己的能力囉！

成名之後，回家看看家裡有什麼新鮮的家具才好呢？「模擬市民－超級巨星」這次新增了關於培育巨星用的用具，比如說多了練習對白的書架，還有可以增長練練魅力，多了舞台讓你可以經常在家裡練習慣站在舞台上面對觀眾、練練膽量：平常可以閱讀一下娛樂書報，了解一下目前名人排行榜，這些訊息可以成為你在影城跟其他人聊天時候的一個重要話題。若是遇到重量級的人物，更是會為自己加分哦！另外要是你在影城裡面東晃晃西晃晃之後，影城因為常看到你的面孔，便會為你頭上加星星，這星星也代表你被影城接受度。每次加星星以0.5顆為進度，當星星變多，你可以隨時觀看你的名人排行榜，看看自己在第幾名。

還有一個特殊的安排，在影城裡晃啊晃的，你還可能遇到大明星，比如說艾維斯（貓王）、瑪麗蓮夢露等等。

娛樂與壯大你的市民[illegible]

「娛樂值」一向是老二難搞（老大是「社交值」，永遠讓你疲於奔命），太過勞累又不容易娛樂起來，「超級巨星」資料片中多了很多紓解壓力的超流行商品，更是想成為Superstar的你不能遺漏的－SPA、泥漿浴、蒸氣浴，以及吸氧吧（我總覺得這是一個把吸毒合理化的工具，因為你的人物會出現亢奮、胡言亂語的現象），最酷的是你擁有了個人化家庭按摩床！隨時可以call按摩師來家裡幫你好好按摩全身緊張的肌肉，這時候娛樂值還會增加哦！不過有了這些超炫的流行商品，那你的家可能要更大才行，新資料片的家具比較偏向流行風格，佔據地板的面積也更大，看來市民們的家要是大就要更努力賺錢了！





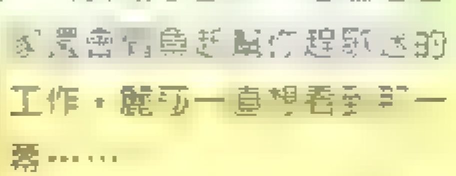


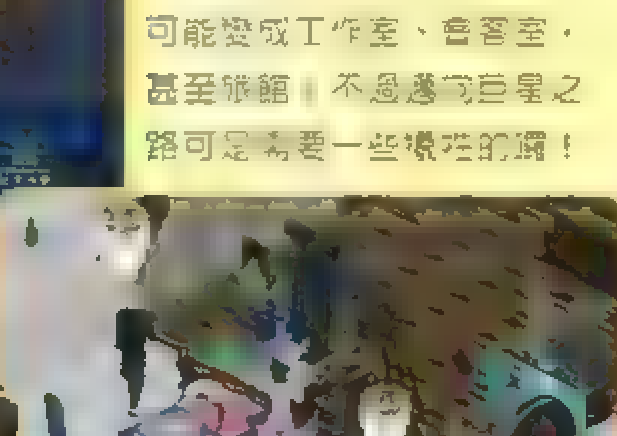
由於遊戲裡面讓市民出外遊蕩的地方多了「影城」，社交相對的也更難保持平衡；而NPC人物感覺起來也更為敏感、挑剔、情緒化，因為要是你太過熱情，儘管情緒指令上出現了選項，在不確定交情是否真的很好之前，還是不要貿然行動，當然這有點像賭博；有時候會情投意合，一拍即合；有時候又反而弄巧成拙，搞得自己懊惱萬分。相對的，進行遊戲的時候，心情也就會更小心翼翼。這個部份就比以往的AI進步很多，也讓心急的麗莎老是「呷緊弄破碗」，對那些機車的、自以為高貴的NPC生氣……。

你可以越來越懶

以往人物要是懶得自己打掃就請女傭或是買個機器人來幫忙，但是畢竟女傭是有時間限制，機器人也會有耍脾氣的時候（老是搞不懂他的工作極限到底在哪？），所以為了讓你能夠全心全意的投入星涯，邁向巨星之路，這一次，有嚴肅、盡責的老管家來幫你照顧你的家，除了幫忙打掃，還會準備三餐；當你舉辦聚會邀請客人來家裡，他也會負責清理。比起你找另一半結婚後還好用呢；P～。若是你有朝一日變成了巨星，這位老管家還會負責幫你趕影迷的工作，麗莎一直想看到那一幕……

有了萬能管家，你可能越來越懶得打掃家裡，住家可能變成工作室、會客室，甚至旅館，不過邁向巨星之路可是需要一些犧牲的囉！







感受更為真實的資料片

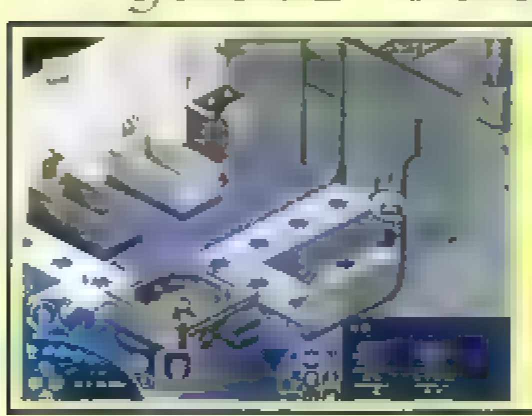
如麗莎所說的，這一次資料片中的AI更為聰明，人與人交會會自動走開，不會出現雙方互不相讓，耗時間的現象。若你沒有下達指令，人物也更自動快速決定下個動作。而社交也更為複雜，要是你沒有禮貌道別就離開，人際關係值會馬上降低，是一個殘酷的懲罰，但也是一項考慮到真實面的因素，相信大家玩玩看都會有相同的感覺。

挾著資料片多達6片的成績，「模擬市民」在玩家的心目中還是有一定的地位的。而且在程式上面不斷的修正，都是實際去玩的人可以感受的到，也是如此，麗莎才會這麼支持「模擬市民」系列遊戲。模擬遊戲很多，而這一款真的深入真實人生的遊戲，真的值得大家試試。



遊戲護照

GAME PASSPORT



‧模擬市民－超級巨星‧

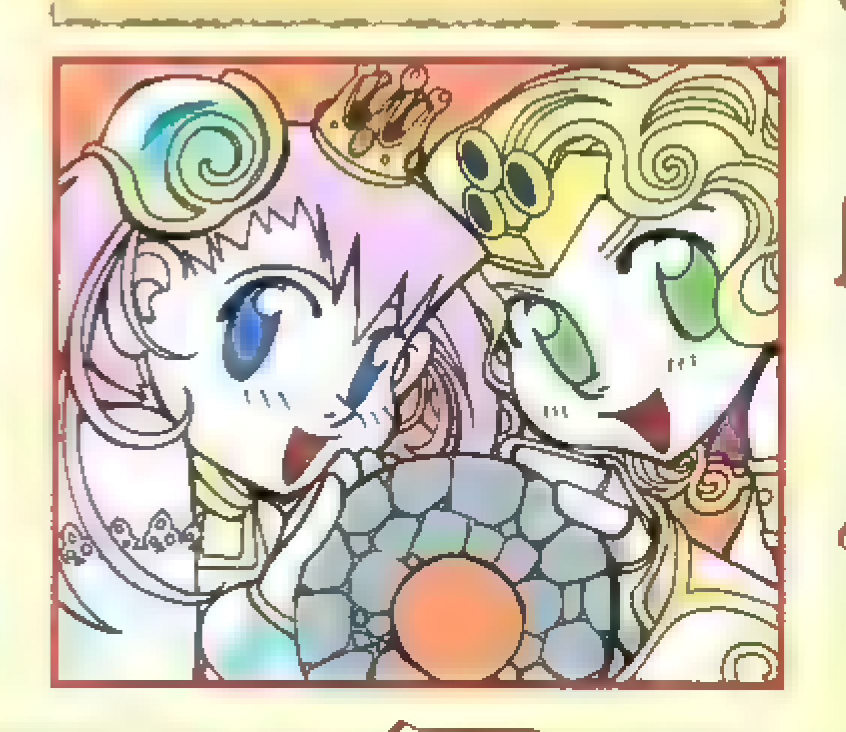
製作公司 Maxis

發行公司 美商藝電

遊戲類型 模擬

操作	一隻滑鼠到底的操作和簡單的介面，是其主要特色。
耐玩度	依照不同心情養出不同人物及其生活，是其有趣的地方。
劇情	自由劇情，全靠玩家自己去決定生活的品質與方式。
音效	人物的喜怒哀樂有趣的表達、音樂多變，內容豐富。
畫面	細緻的道具畫面和可隨意調整的視角，方便玩家操作。

模擬的目的就是要讓人感覺像真的。而「模擬市民」就是要讓玩家可以專心一意，慢慢建立起人與人之間的情感。





漫遊者的旅店

住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、神之領域、奇蹟、深遂幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文筆才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優厚的S幣，來稿請寄至　　　　　即可。

有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

仙境傳說 夢幻之島

巫師

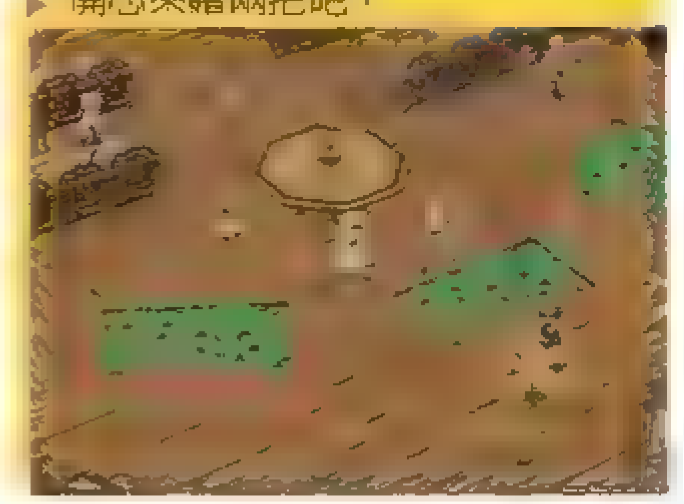
冒險者/Layase　　30P/900S



熱帶都市克魔島

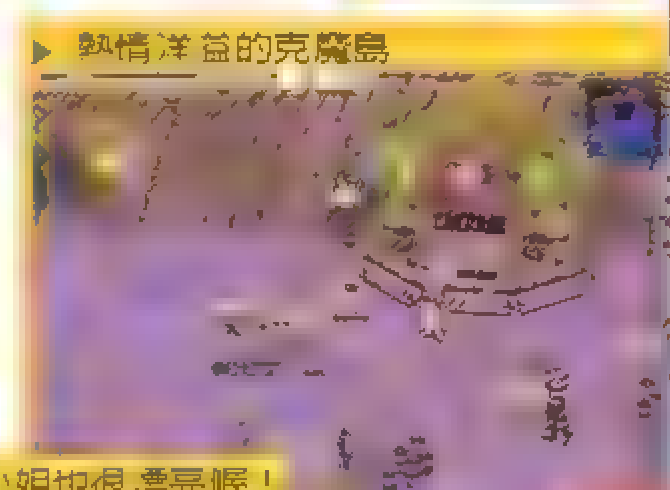
這次夢幻之島改版對於仙境傳說的影響非常的大，不但各職業技能大幅更動，怪物強度以及分布也有改變，各種MvP級的Boss血量更是暴增到數十萬，現在想要跟以前一樣 一個人對付Boss得到MvP，可說是個不可能的任務！

▶ 開心來賭兩把吧！



夢幻之島--克魔島(comodo)的地理位置在整個盧恩 米德加爾特王國的最南端，來到此處的路途必須穿越危險的沼澤地和重重魔物的阻擋，只要能經過這些怪物的考驗，就能來到一個有沙灘、椰子樹及賭場的幻想都市。此地的場景有許多新的物件，例如帆船、賭桌的佈置，會讓人聯想起熱帶的島嶼渡假村。由於它建築於地底下，所以照明的火炬鎮日能能燃燒，光與影不停的跳躍，是一個長年燈火通明的不夜城。

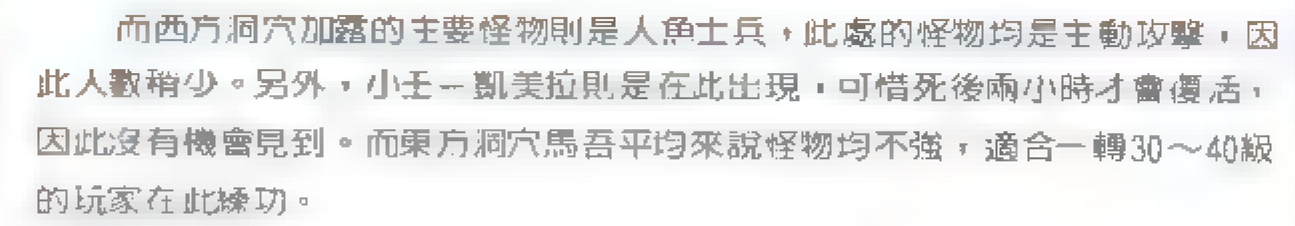
▶ 熱情洋溢的克魔島



▶ 新造型的卡普拉小姐也很漂亮喔！

新練功聖地

克魔島四周一面是洞穴，南方則是海上，分別是西方洞穴--加露、北方洞穴－盧安達及東方洞穴--馬吾。其中北方洞穴盧安達是現在熱門的練功區之一，主要怪物是鐘乳巨石怪和邪惡摩艾，其中的鐘乳巨石怪經驗高，又會掉落精煉所需的鋁，再加上它不會主動攻擊，因此許多人都在此組隊團練。



而西方洞穴加露的主要怪物則是人魚士兵，此處的怪物均是主動攻擊，因此人數稍少。另外，小王－凱美拉則是在此出現，可惜死後兩小時才會復活，因此沒有機會見到。而東方洞穴馬吾平均來說怪物均不強，適合一轉30～40級的玩家在此練功。

通過東方洞穴馬吾往東方一直走，途中會經過巴不其卡森林、基乃依沼澤及克魔海岸，巴布其卡森林的怪物有綠餅人、波皮利、搖滾蝗蟲及毒蘑菇，還有半小時出現一次的蝗蟲王，此處也是個適合一轉玩家練功的地區。

▶ 來跟鐘乳巨石怪合照囉！

基乃依沼澤雖然只是在巴布其卡森林右側，但是此處的怪物有恐怖的虎蛹人和鱷魚人，還有唯一擁有遠距離攻擊的小王--半龍人。雖說是小王，但是他的攻擊力高達三四千，就算是騎士，被他攻擊一次也是以千計，體弱的巫師更是一下兩三千，十分不易對付。如果要對付他的話，最好是裝備上畢帝特飛龍卡片，能讓龍系怪物減少30%的傷害，對於保命有十分大的效用。半龍人復活時間為一小時，另外還有半小時復活一次的青蛙王也會在此出沒。

要塞都市山特勒曼，如今已經讓魔物佔據了，主要怪物皆為弓箭手類型，最好裝備上鍬形蟲卡的盾牌，它能讓弓箭系怪物傷害減少25%。在這有犬妖弓箭手、弓箭哥不靈和最恐怖的蝙蝠弓箭手，一般法師想獨自在此練功可說是自尋死路。在山特勒曼東部則是小王－獅鷲獸的據點，同樣是一小時復活一次。

歡迎蒞臨古城一遊

備受矚目的MVP級Boss--黑暗之王，以及會掉落騎士高級裝備的血腥騎士、可愛的愛麗絲女僕、性感的愛息斯魔女，均是出現在克雷斯特漢姆古城。黑暗之王位於地下墓園，此處自從多了赤蒼蠅之後，對於小服事來說可是更加的危險。黑暗之王會掉落各種稀有的裝備，像是攻擊力最高的魔短劍-闇蝕，防禦最高的骨盔，智力加成最高的骷髏魔杖，還有能增加魔法防禦的魔法外套。由於黑暗之王是不死屬性，因此成為許多牧師們下手的對象，每當黑暗之王即將出現的時候，總是會看到一群牧師四處尋找著黑暗之王的蹤跡。

▶ 一堆牧師、服事等著打黑暗之王

血腥騎士則是出現在騎士團二樓，此後騎士團二樓除了深淵騎士，還有了血腥騎士，這[illegible]會吸引更多的玩家前去台撿吧！愛麗絲女僕出現在[illegible]以及池上樓層一、二樓[illegible]處，雖然不是小王類的怪物，但是每個地圖均只有一隻而已，遇到的機會也不高，據說曾經有人遇到她，正準備打倒她的時候，竟衝出來一名牧師為愛麗絲補血，原來該名牧師是想要照幾張像說，由此可見愛麗絲人氣之高了。

至於愛息斯魔女則是在地下監獄一、二層出現，地下監獄一層有著恐怖的藍鼠、[illegible]不錯的捲甲蟲，因此此處幾乎見不到一個生人。邪惡使者的攻擊模式十分像是刺客使用拳刃的攻擊，威力也不弱，不過移動速度緩慢，因此[illegible]只有藍鼠以及捲甲蟲[illegible]



▶ 現在的MVP流行組隊吃

團隊合作樂趣多

這次的改版對於各個職業的重要技能都有重大的影響，騎士的反擊跟雙手劍速度增加、巫師的冰凍、火柱、暴風雪，獵人的定位陷阱以及自動閃電衝擊，牧師的驅邪之陣，刺客跟鐵匠可說是比較沒被弱化的職業，因此有許多玩家有很多的抱怨，甚至有的因此放棄了RO。但是我個人覺得，這次改版更能讓人注意到團結的重要，現在經驗平分也從以前的五級更改為十級，讓組隊的限制更加的寬鬆，畢竟網路遊戲最重要的，還是與其他玩家們的互動呀！

仙境傳說 夢幻之島

測試伺服器大冒險!!

Test → 服事

漫遊者/瑪雅 | 20P/400S

雖然目前已完成改版，測試伺服器的內容也與目前的伺服器版本相同，不過為了能快速轉職，體驗一下其他沒練的職業，所以依舊在測試伺服器鬼混了一陣子，也遇到些「異於平常」的新鮮事。





我的第一次「裝死」

由於在一般伺服器的人物早就一轉，裝死技能又只能在初心者階段使用，一旦轉職之後裝死技能就會消失，為了想體驗一下裝死技能的神奇之處，在測試伺服器的新手角色特地練就了裝死技能，等待最佳時機使用。不過從學習的LV7到轉職時間真的很短（因為測試伺服器經驗值調高10倍），一直找不到時機使用。終於到了轉職的時刻，心想可能要趁機嘗試一下裝死技能的妙用，在接獲神父之命前往夢羅克附近的修女處報到後，直接搭乘卡普拉飛機飛往夢羅克。

到達夢羅克之後，發現由於是在測試伺服器的關係，人煙極度稀少，決定先在城裡四處晃一下。正當我專心和一個阿伯NPC交談時，阿娘喂…眼前居然出現一大群綠色蝗蟲，想必是有人召喚出來的蝗蟲之王帶領」嘍囉出巡了，機警的我趕緊按下裝死技能，等待有人出現解決這群肆無忌憚的蝗蟲，或是這群蝗蟲主動離開。想不到這群蝗蟲不但在我身上踩來踩去不肯走也就算了，測試伺服器實在太荒涼了，居然連個路過的人也沒有…QQ。無辜的我只好在阿伯旁邊躺了將近10分鐘，無聊到只能先去洗洗澡、看看電視再回來看情況，那群蝗蟲早就不知去向了。不過因為躺在阿伯腳下的姿勢有些尷尬，被路人誤會了……喔喔，我絕對沒有故意裝死偷看阿伯「裙下風光」，我只是……為什麼我要解釋這城裡又是空空地沒人啊？^><^

命運乖離的小服事

好不容易找到夢羅克的修女準備轉職，想不到她卻對我：「………（無言）」，不會吧！原來中途因為忽然斷線回朔的緣故，任務又得重新再回普隆德拉城再重新找神父，由於先前身上的錢都用來坐飛機了，無奈的我只好徒步走回普隆德拉城再轉職一次。好不容易已經走到普隆德拉城旁邊的城門邊，順手準備打一下身邊的蟲蛹練練功，阿娘喂…蟲蛹居然飛起來裂嘴咬我，可憐的小初心者瞬間被秒殺！誰來告訴我為什麼蟲蛹會咬人？就這樣，一開一合的蟲蛹又在我身上踐踏了好幾下才離開……

好不容易終於成為一名服事，心裡真是興奮萬千，印象中的服事都是酷酷地說：「飛XX?1000」這次終於要換成我來說這句話了。努力地打了好久的怪終於學會傳送之陣V1，啥咪？只能傳送一個城市？於是千里迢迢跑到吉芬的門口等人來問，果然一堆人上門要求傳送，終於可以酷酷地說：「1000」的時刻到了…ㄟ？怎麼不能使用？此時才發現原來傳送之陣還需要藍礦石，只得向登門的玩家說抱歉了。到商店去買礦石時，才發現原來藍礦石並不便宜，身上的錢掏一掏也只夠買一顆，此時回想起往日常常坐霸王車，現在才發現原來服事們也不是好當的。



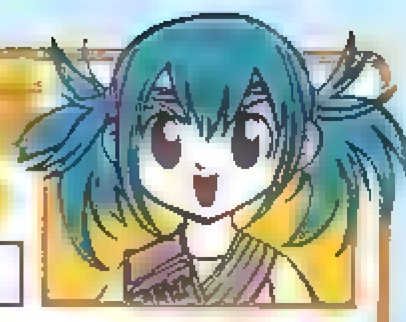
測試伺服器遭駭

先前就曾聽說測試伺服器遭駭的傳聞，不過由於不清楚事情真相，所以聽聽也就算了。這天我一如平常地派遣弓箭手前往峽谷隔空射鐵形蟲練功時，忽然發現GM頻被一堆英文大洗頻，仔細一看，內容大約是為些要玩家別玩中文版之類的，由於GM頻又不能關閉，只能任他不斷洗頻，說著說著，他說什麼：「喜歡哥哥的西風特嗎？不夠？再來一隻吧！」天呀！這表示這個外國駭客正在城裡放西風特四處普隆德拉城，還好我正在偏遠的峽谷打怪，否則一定會被咬個半死。沒過多久，緊接再次斷線，想不到這次出現的竟然是：「我愛天安門..」不會吧！還出現中文的駭客！雖然幸運躲過駭客放出來的怪物，不過還是非常希望這種事情不要再發生了。

仙境傳說 夢幻之島

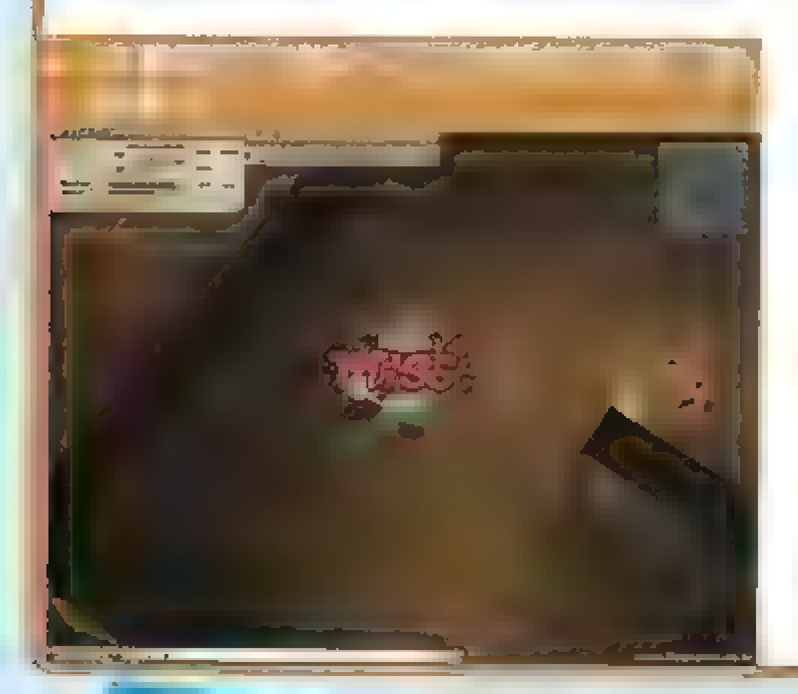
Chaos 1　劍士

漫遊者/jinni　10P/200S



終於距離JobLV40只剩下40%了，心裡除了充滿興奮與期待之外，也有一點小小的驕傲，覺得自己雖然看起來是一轉身分，不過對於自己的能力可是相當有把握的，所以呢，趁著轉職前獨自前往挑戰更厲害的對手吧！首先，前往人面獅身迷宮探險一下吧！到了迷宮後直接殺上二樓，正覺得此處出現的怪物與一樓也沒啥特別時，沒想到眼前卻出現黑狐，牠超快的攻擊速度幾乎和我喝紅水的速度一樣！扣血的聲音簡直就跟打鼓一樣快，這時才發現原來黑狐沒那麼好惹的。





第二戰前往挑戰海底吧！偶而雖然也會上一樓打人魚，不過幾乎都是待在一～二樓慢慢打小怪，這回想要找些刺激，那不妨上樓去冒個險吧！打到三樓人魚區時，發現身邊幾乎70%都是二轉職業的玩家，心裡又開始暗自得意起來，發現自己也算蠻厲害的嘛！於是得意忘形地繼續往四樓走，沒想到才剛過傳送點，一大群變異魚、馬克、人魚、人魚士兵大暴走，不到一秒鐘時間便看到自己已經躺在地上了，不僅如此，身旁還躺了好幾具騎著死馬的死騎士。此時海底四樓簡直就像一個充滿食人魚的水池，只要有人進來，立刻就會加入我們這群「死人領」行列，門口也因此堆滿屍體‥‥

經過幾次死亡折磨後，終於發現原來一轉的40%與真正的二轉騎士就是還是有很大的差別，想要一下子就飛過二轉的界線還是很困難的。

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

搶救坍方的礦坑

雙子　空軍一號　資深獵人

冒險者/許素邑　30P/900S



接獲消息

在幾個月前的勞動節前夕，我獨自在法蘭城的東面一院前閒晃，突然發現了一個新面孔，此人名叫庫克南。與他一聊之下，才發現聖拉魯卡村新開挖的礦坑坍方了，通往採集樂園的通路斷了這怎麼得了！礦坑老闆萊德爾在大聖堂禱告(有用嗎？)，發生這樣的大事，當然義不容辭的去找礦坑老闆，看看是否有需要幫忙的地方。

一進入大聖堂就聽到萊德爾的抱怨聲，然後隨即與他交談，萊德爾說「礦坑坍方了，現在派人在搶通，但毫無進展，希望你能幫忙」，在神明面前怎能說"不"(小心遭天譴@@")，不過礦坑坍方跟獵人、樵夫有關嗎？有點扯不上邊說，不管了，先去再說唄！





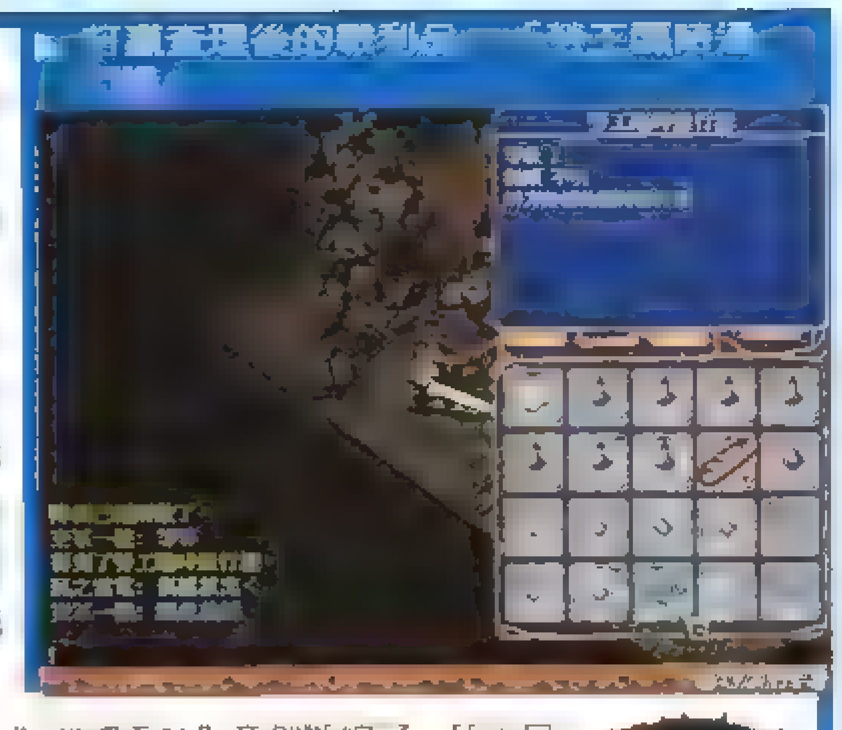
搶救礦坑大作戰

於是我開始號召有熱誠的勇者，找齊了四名隊友便往聖拉魯卡村新開挖的礦坑前進，礦坑裡的魔物等級都不高，但血很多（大約400左右），遇怪率也高得驚人，所以沒耐性的人是不適合解這個任務的（怪超多，真的很煩人！）。

第一次的隊伍，因為遇怪太多，所以換人帶，結果有隊友遇怪登出了，因此結束了這趟旅程；回到了法蘭城，在銀行前有位熱心的玩家（幻幽－礦工版），熱心指點我們解任務的秘訣（隊伍人數－1＝王的人數），聽完了秘訣，便動身再次挑戰。



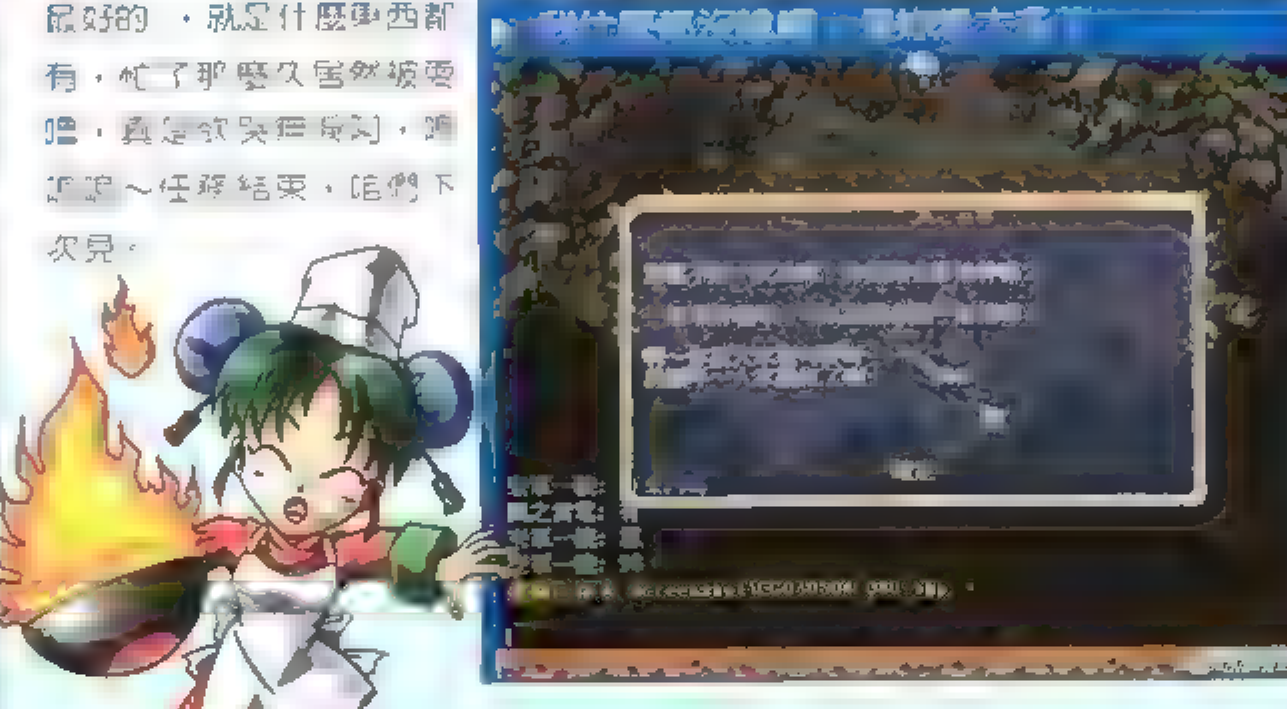
第二次的隊伍順利的走到了最底層（地下6樓），也與壞小孩查理發生戰鬥，結果被全滅>＜，於是又失敗了，第三次的隊伍又再挑戰一次，這次有70多級的弓箭手助陣，信心大增，結果我被打飛，飛回去蘭城，真是氣死人了>＜！我一定要把任務成功解完，於是開始了第四趟旅程。



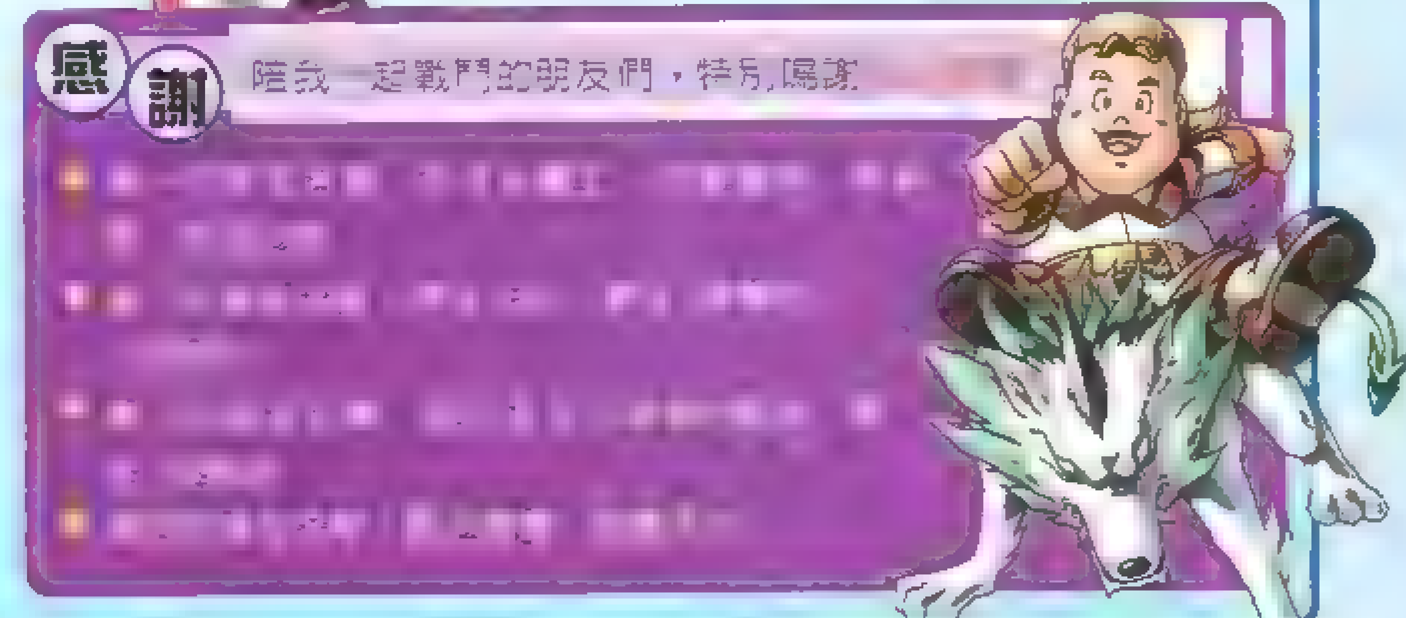
第四次的隊伍走到半路，"逍遙王01"竟然斷線了，所以只剩下2個人去，這時候我發現一件事，人越多王越強，每多一位，查理等級就加10，也就是說隊伍如果有4人，王必有3人，其等級為20級、30級及40級，所以我們2個人去，只會遇到1個20級的王，因此我認為2個人去打是最佳組合，但前提是另一位夥伴要很強。又來到了查理面前，這次我要KO你！戰鬥一觸即發，我怕再次被打飛，於是要求隊友別放亂射毒怪，就這麼一箭一箭的把查理擊敗，這次我們終於成功嘍^0^！

前往傳說中的採集樂園

打贏查理後和說話，他會拿出「勞工臨時通行證」給你，以後就可以自由進出了，但還是要走6樓，有點麻煩。一路上都是被整通的通道，只要跟NPC對話，就可以繼續前進，還有另一個NPC可以讓你上到洞口，不知道走過多少礦坑，終於來到了採集樂園，原本還想來幫忙挖通道的，結果已經被前輩挖通了，只好來採集樂園享受採集的樂趣，於是在採集樂園採了許久，終於發現了一件晴天霹靂的事，原來這裡是個超級大混點，對於採集系而言，純粹是最好的，就是什麼東西都有，忙了那麼久居然被耍嘍，真是欲哭無淚，嗚嗚嗚～任務結束，咱們下次見。







感謝 陪我一起戰鬥的朋友們，特別感謝

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

土之洞穴

一天神一 傑洛克 士兵長

冒險者/傑洛克　20P/600S

碧綠色的地洞

前不久，四大洞穴的最後一個土之洞穴也開放了，身為好奇寶寶的我，怎麼不前去一看究竟呢？於是在西醫前的我，寄了十幾封信邀請名片上的朋友共襄盛舉，等了等……怎麼沒人回信阿！叮咚～喔喔！終於有信來了，雖然才一個人要陪我去，不過還是勉強的給他出發了……

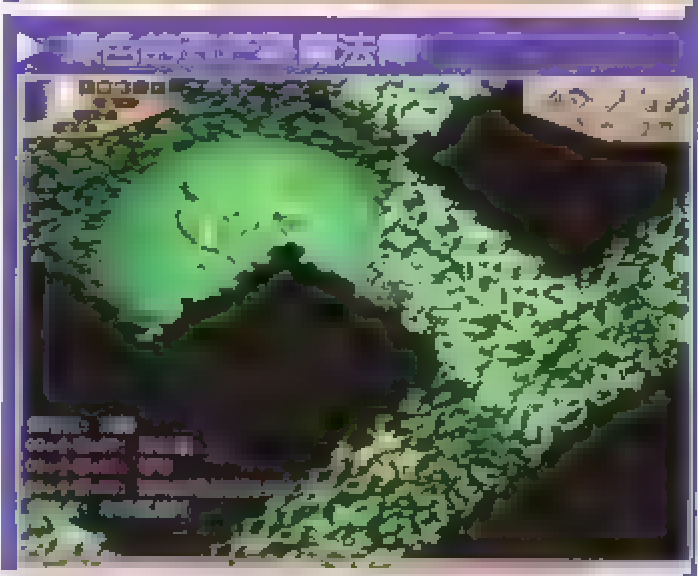


出了法蘭城的東門，一路上的小蝙蝠、哥不林都不是我們的對手，只看他們飛阿飛低，那種感覺真是刺激阿！過了陸橋，來到了新手的樹精練功區，一隻隻可愛的樹精，還是難逃我們送他免費機票^^"，過了陸橋，沿著河走，會來到一個洞穴，也就是土洞，土洞裡都是一片碧綠色，此時會有隻地精出現在地圖上，眼睛不好的人可能會看不出來喔！因為，他也是綠色低，待在綠色的環境，被環境保護色給忽略過去嗎>"<

地精：你……還滿強的嘛！…想不想接受土的試練阿？

這是一定要的阿！按下"是"後，他會提醒我們裡面的怪物是不可以封印的，然後就把我們傳送進去了





燃燃土門神

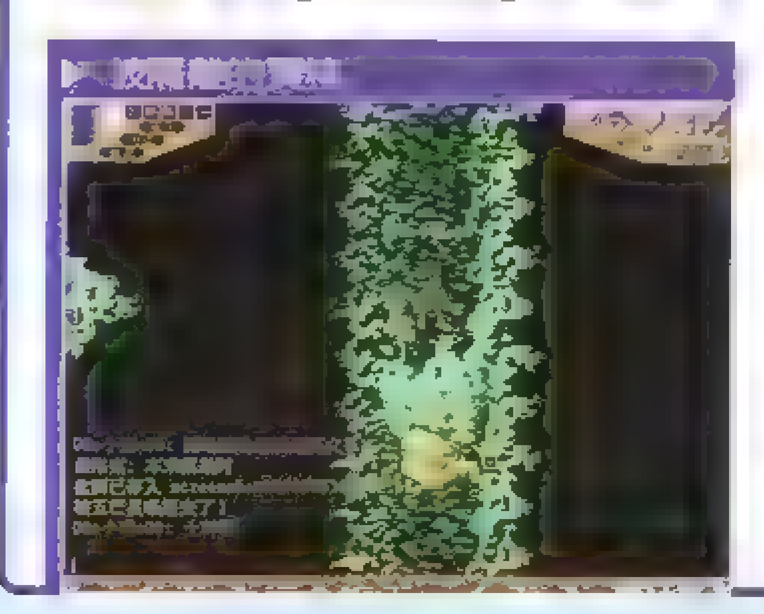
在這裡面一共有4層樓，有樓梯、傳送石及讓人掉下去會受傷的陷阱>_<，這裡出現的魔物有頑皮炸彈、妖草、小惡魔，都是綠色低^^"……只要一直上樓就可以了喔！還有規律的，到於要怎麼走呢？我也搞昏了@3@。如果你有開地圖的話，你會發現第二層是由英文符號所組成的喔！那些英文是「FIND PIANO SCORE」，我翻英文字典，是"找到鋼琴分數"的意思，翻譯起來有點怪怪的^_^a

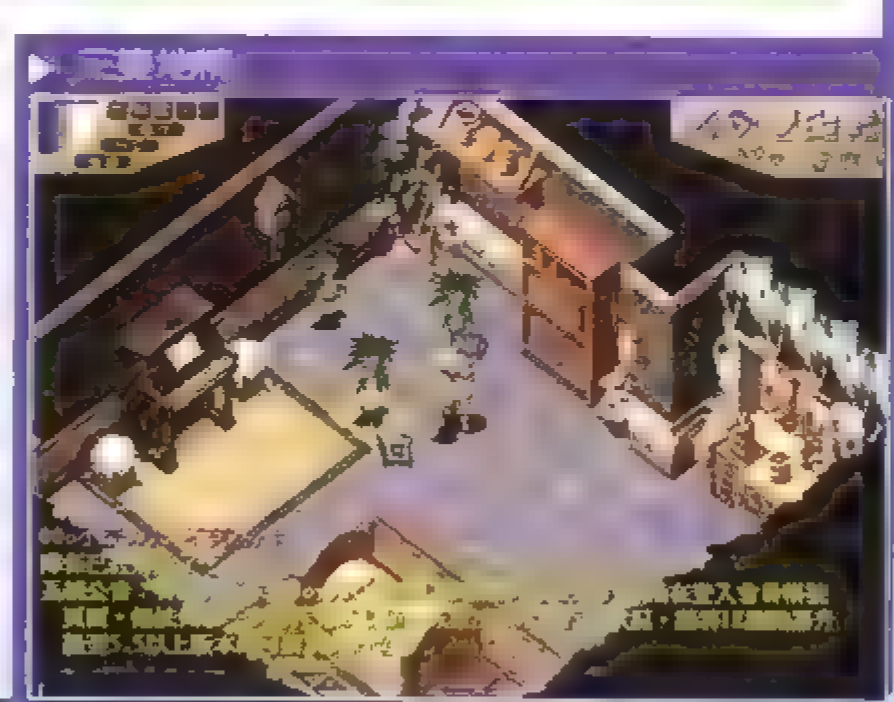
走著走的，看到了一個綠色的魔法陣，一走進去……被五芒星吸進去了！！我們來到了另一個地方。疑？下面那是…寶箱*_*！阿勒勒@_@被一道綠色水晶擋住了，看來要打敗才可以開啟吧，眼前只剩一條路了，這條路又長又遠，在路的盡頭，那……那……不就是我們要在找的土之門神嗎？終於找到你嘍^^，跟土之門神說話！

土之門神：來吧！

按下"是"後，就開始戰鬥了……，前方是一個土之門神和兩隻地精。第一回合，我和00小憂00兩人一起合擊打一隻地精，沒想到合擊完後，他就飛了@3@，第二隻地精對我使用睡魔法，我…我睡著了。第二回合，因為我睡著了無法攻擊，只靠我同伴打地精，才打一下地精就倒了>_<，而土神也趁機攻擊我，碰的一聲我被打到了，但，才損傷63而已@_@a，而小憂也打了他一下，土神受到的傷害差很多>"<，第三回合在我的一拳下，土神倒地了……戰鬥結束，好快的打王戰，前後不到1分鐘>_<

打完後，我們被傳到了一間這之小屋，裡面有一隻地精，一隻可以用純地水晶跟他換福袋，一隻是把你傳回地面並送你一顆寶石？另一隻是直接傳回地面不送東西，我沒有純地水晶耶，所以只好跟可以送寶石的地精說話，接著就回到路面上了。這次的打王戰真是蠻搞笑低，一下下就結束了，真不好玩，本身也滿容易換到福袋的說～現在趕快收集地的水晶碎片，然後再去挑戰一次地神換福袋。





魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

諮詢之塔40樓大競走

— 天神 — 傑洛克 士兵長

冒險者/傑洛克 40P/1200S



前進諮詢之塔

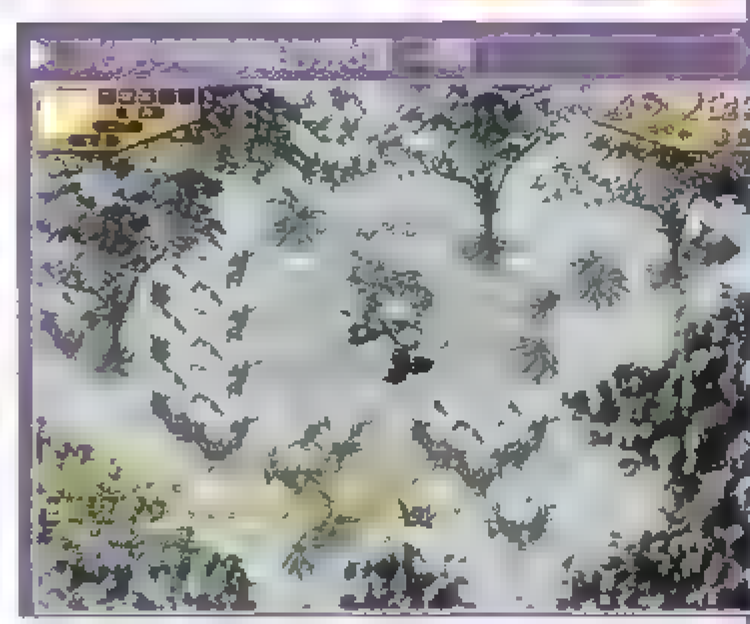
那天，本來是要帶著我剛做好的麵包去練技的，在東醫廣場前尋找隊伍的我，突然聽見有人喊：「解白之意志的+++++限有黑之記憶」。看著自己身上物品裡的黑之記憶，打消練技的念頭，二話不說就給他加進去了……

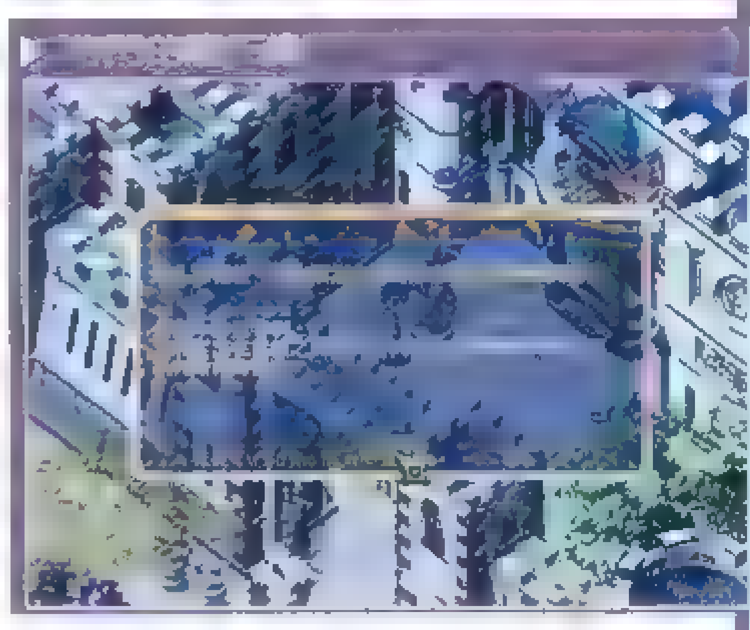
等人都找好了以後，準備要到天8銀行前集合，此時我身上卻沒半組藥水，逛了整個東醫廣場，好像賣藥水的都死光了，一個都沒有看到= =。此時一封信的到來，解救了我的困境，信裡說：「快來天8銀行」。到了銀行我正要開口說我沒買到藥水時…



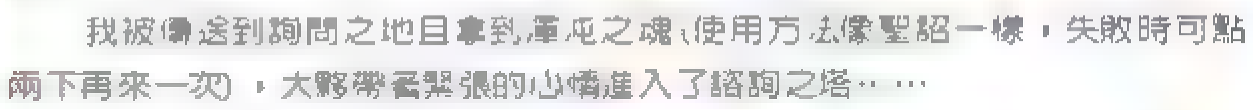
「死鳥 [illegible] 這是自 [illegible] 的，你要準 [illegible] 組 [illegible] 喔」

為了保命他建議我買5組比較好，就這樣我給他敗下5000元去了(生平第一次花那麼多錢買水-_-)。大家集備好後，我們到了公會打卡，聽說諮詢之塔的魔物都是60級起跳的，這麼好的練功機會怎能放過。打完卡後，大家雙擊黑之記憶後，來到了「黑之祭壇」，跟「龍的使者」說話後會傳送到「光明與黑暗的祭壇」，往北走的途中是一片灰黑白的世界，之後來到一間房子的門口跟「龍之像」說話…





龍之像：進入這裡後，在你選定自己的意志前是無法離開的。傳說中的勇者啊…我將提出在龍族之間擁有不同看法的問題來問你，藉以判斷你的觀念。或許你會在迷惑於這些難題之中而



無法下結論…不過只能容許你有一次迷惑，拿著這個吧！

我被傳送到詢問之地且拿到渾沌之魂(使用方法像聖詔一樣，失敗時可點兩下再來一次)，大夥帶著緊張的心情進入了諮詢之塔……

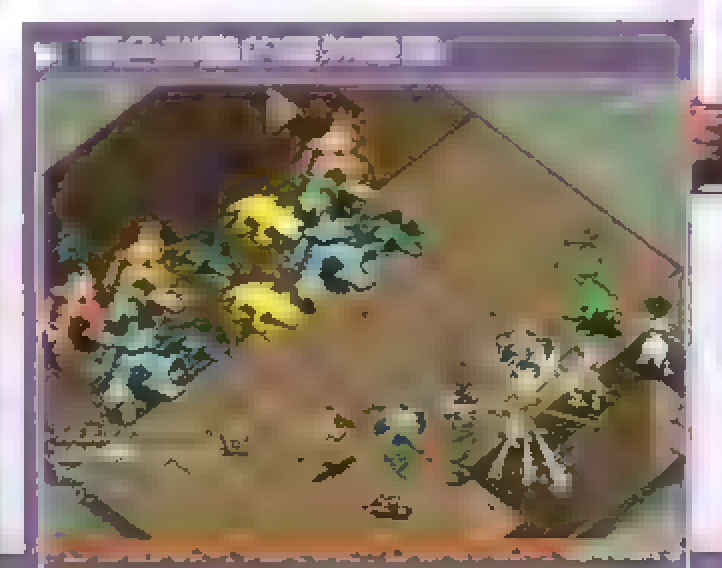
第一道問題

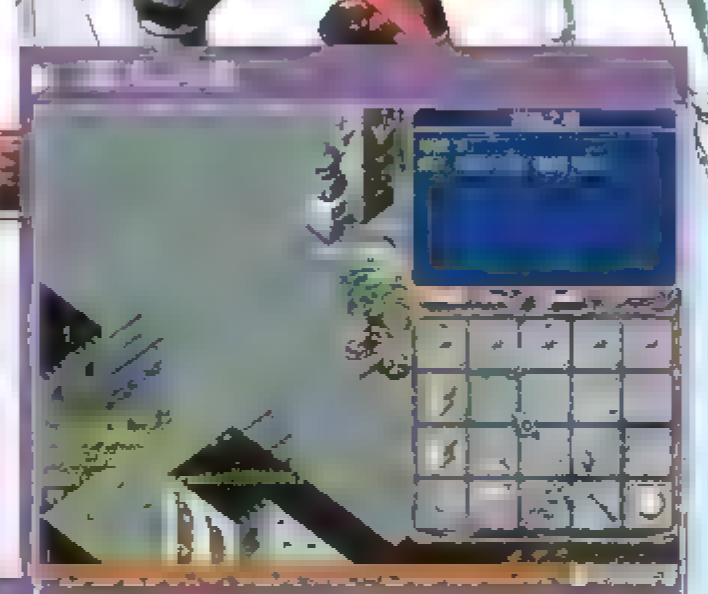
諮詢之塔一共有40樓，這裡出現的魔物是4色蜥蜴戰士與4色龍蜥(都是龍，真不愧是龍的使者所出的試煉^^|)，且這裡遇敵率很高，所以不帶多點藥水來可會吃不消的，就這樣，我們終於來到了10樓，這裡是第一次的詢問，跟躺在地上的人說話……

[illegible]

這是第一個問題阿！我該怎麼選擇呢？嗯…好難決定喔！既然他都沒有活的機會了，讓他痛苦不如然讓他結束生命會對他比較好吧！想了想後，我決定選擇"是"，此時我被傳到了一個樓梯前，且大家也在那邊，看來大家的想法都是跟我一樣的吧！進入樓梯並來到了11樓……







第二道詢問

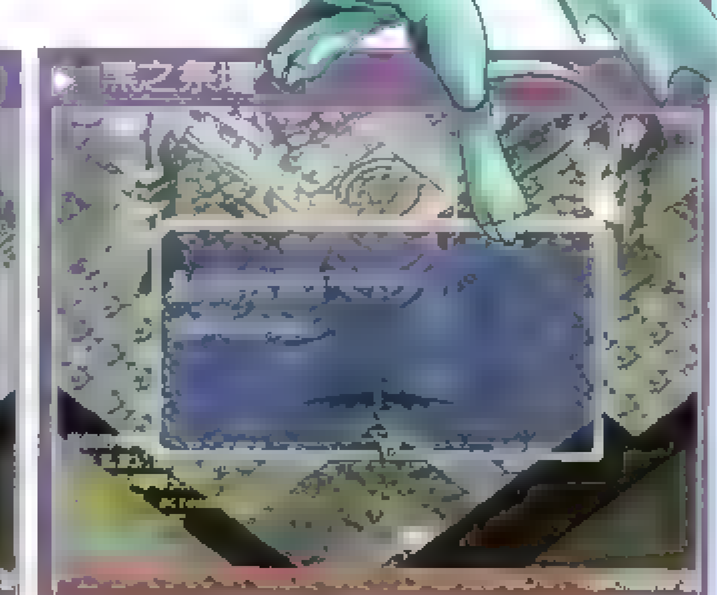
這一路上大家很拼命的將怪物打倒前進，且也開了不少寶箱^^，經過一番努力後，我們來到了20樓，這裡是第二次的詢問，跟騎著馬的騎士說話……。

龍的聲音：為了爭奪有豐富礦產的礦山，戰爭持續不斷的發生，你會想以和談來約束雙方共享資源，以阻止戰爭的發生嗎？選擇是

另一的龍的聲音：或是不需要阻止戰爭，力量便是一切，強者必勝，即使其出發點只是單純的欲望或貪念，只要勿亡勝敗便能解決一切？選擇不是

嗯…像我那麼愛好和平的天秤座男孩，當然二話不說就給他選"是"了。被傳到樓梯前，看到大家都在，可見大家都是愛好和平的人，走入樓梯進入21樓。





第三道詢問

根據線報，從21樓開始，會有連續性的戰鬥，也就是說打完後還會繼續出現敵人，也就是塔人啦！聽說曾經出現連續塔人16次的的紀錄……，天阿！那要打到何時阿？所以從21樓開始，我們要開始逃跑了，以免出現打不完的情形。



在24樓的時候，發生了一點小插曲，就是NEO在戰鬥的時候，竟然都沒動，過了不久，他…他斷線了>"<，等了好久，還是不見他出現，我們決定4人繼續吧…，少一人真的有點累壞了我們，不過我們還是來到了30樓，第三次詢問，和長的像有點像圖一樣的人說話……

[illegible]

既然有那麼英明的領導者，我當然會感到高興阿！怎麼可能懷疑阿！當然我就給他選"是"了，並傳到了樓梯前，整好隊伍後，進入31樓…



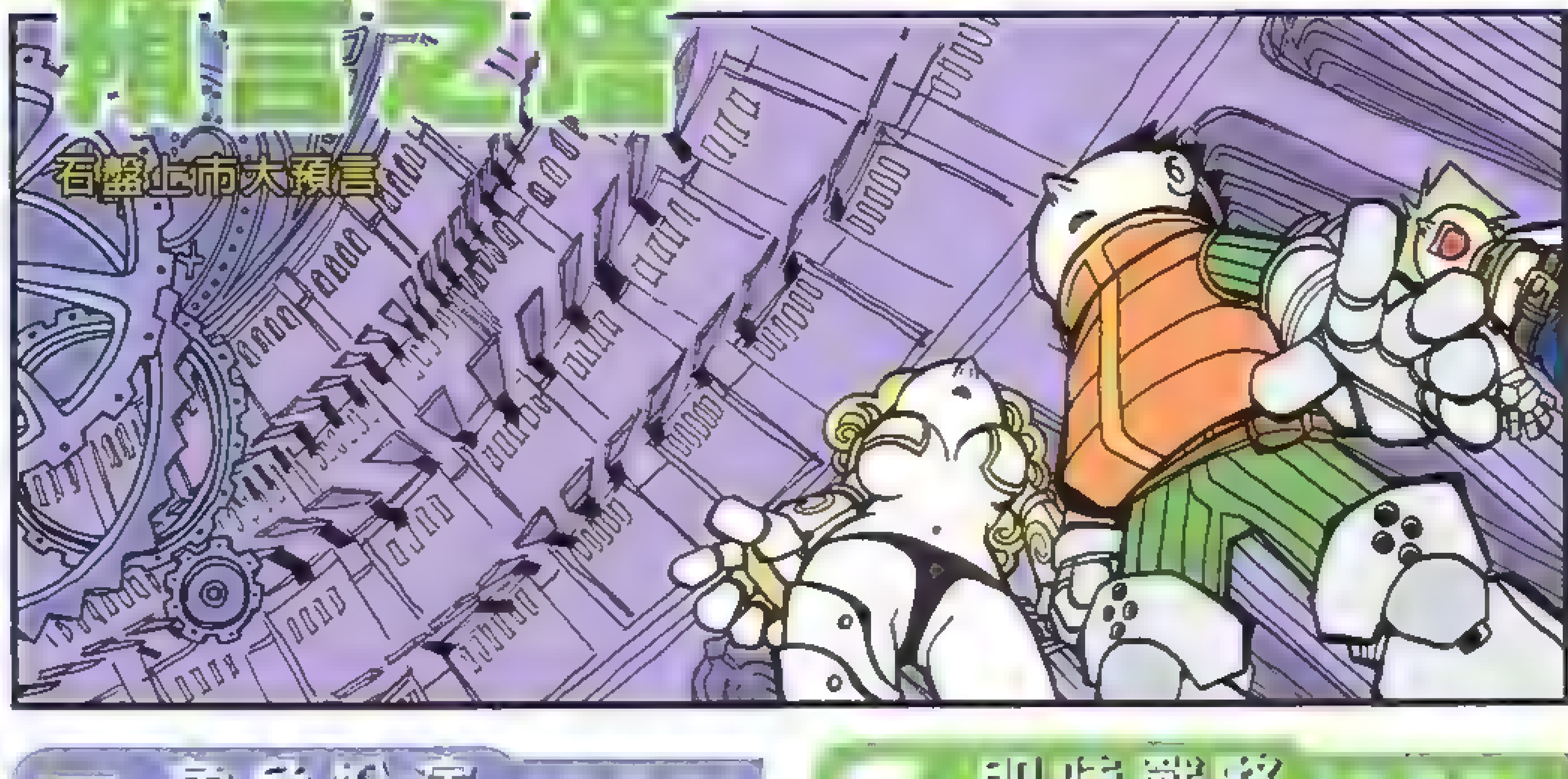
抵達塔頂

在這裡，我們還是延續用逃跑的方式來前進，每一次的逃跑都令人緊張到想尖叫，因為有一次遇到10隻魔物，結果大家都逃跑成功，只剩我一個人沒逃成，被一隻隻的怪物打，差點死掉。還好在趴地前逃了出來，趕緊喝下藥水補充一下體力……。

逃逃逃～向前逃～眼看我們離40樓越來越近了，37…38…39…倒數著層數的我，內心不知不覺的也跟著高興了起來。耶～終於到了40樓了，眼前是一隻天使蝙蝠……

天使蝙蝠：傳說中的勇者阿…歡迎來到這裡，相信遵循秩序，左右寧靜的你是有資格見我的主人的，就是這個吧，如果你準備好見我主人的話，就可以傳送你到這裡

按下確定後，畫面一閃，咦？這裡不是召喚之間嗎？怎麼被傳到這裡了阿？不管了，反正我終於爬完驚險的40樓了。呼～這次的競走冒險還真花了我不少時間耶！從下午2點20分出發，直到4點35分才結束，不知不覺就過了好久喔！那些問題好像有點像在玩心理遊戲耶！不過滿好玩滴，手裡握著剛剛天使蝙蝠給的「白之意志」，望著去蘭城蔚藍的天空，我默默下定決心一定要去白龍城冒險……



角色扮演

遊戲名稱	售價	公司 / 5月
●勇者泡泡龍	未定	智冠
●地城英雄誌中文版		英特衛
●龍戰士4		第三波

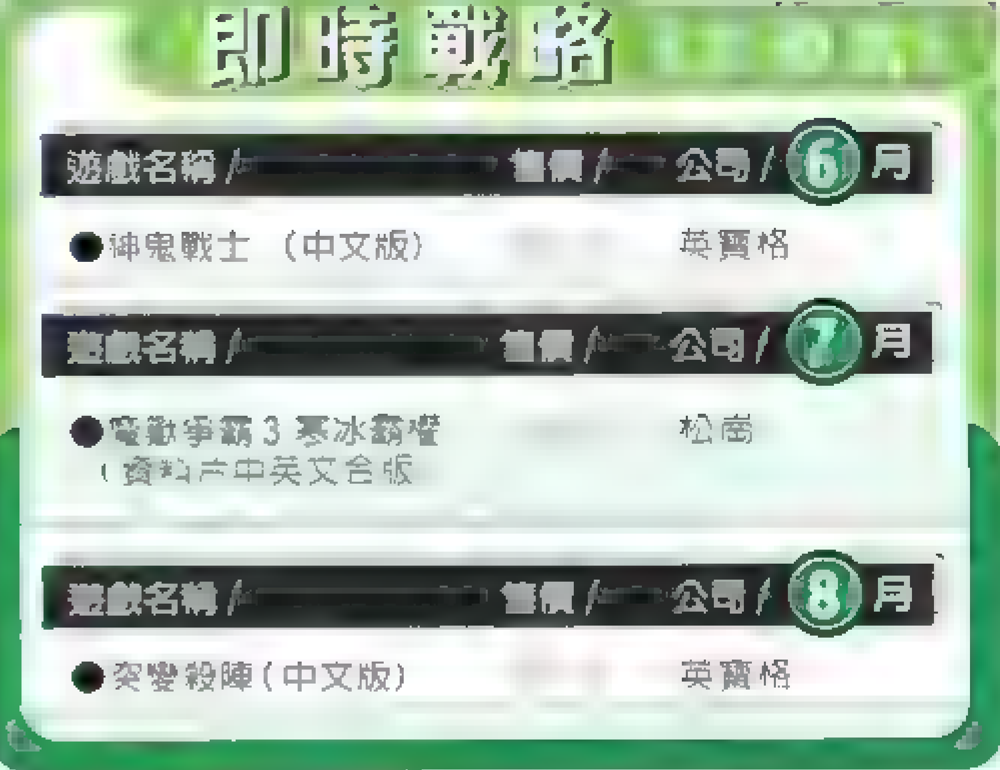
遊戲名稱	售價	公司 / 6月
●三國霸業II		誼稿
●幻想三國誌		宇峻
●蒼龍少年－平裝版		遊戲龍
●蒼龍少年－精裝版		遊戲龍
●叮噹五福星		智冠
●征天風舞傳～三國誌異 平裝版		弘煜
●征天風舞傳～三國誌異（精裝版）	[illegible]	弘煜
●絕冬城之夜－離島之[illegible]		英寶格

遊戲名稱	售價	公司 / 7月
●魔神誌 Sealing God	未定	戲魔師
●如來神掌	未定	智冠
●仙劍奇俠傳3	未定	大宇
●英雄本色平裝版		酷奇思
●英雄本色精裝版		酷奇思



益智・音樂

遊戲名稱	售價	公司 / 7月
●勇者泡泡龍4		龍愛

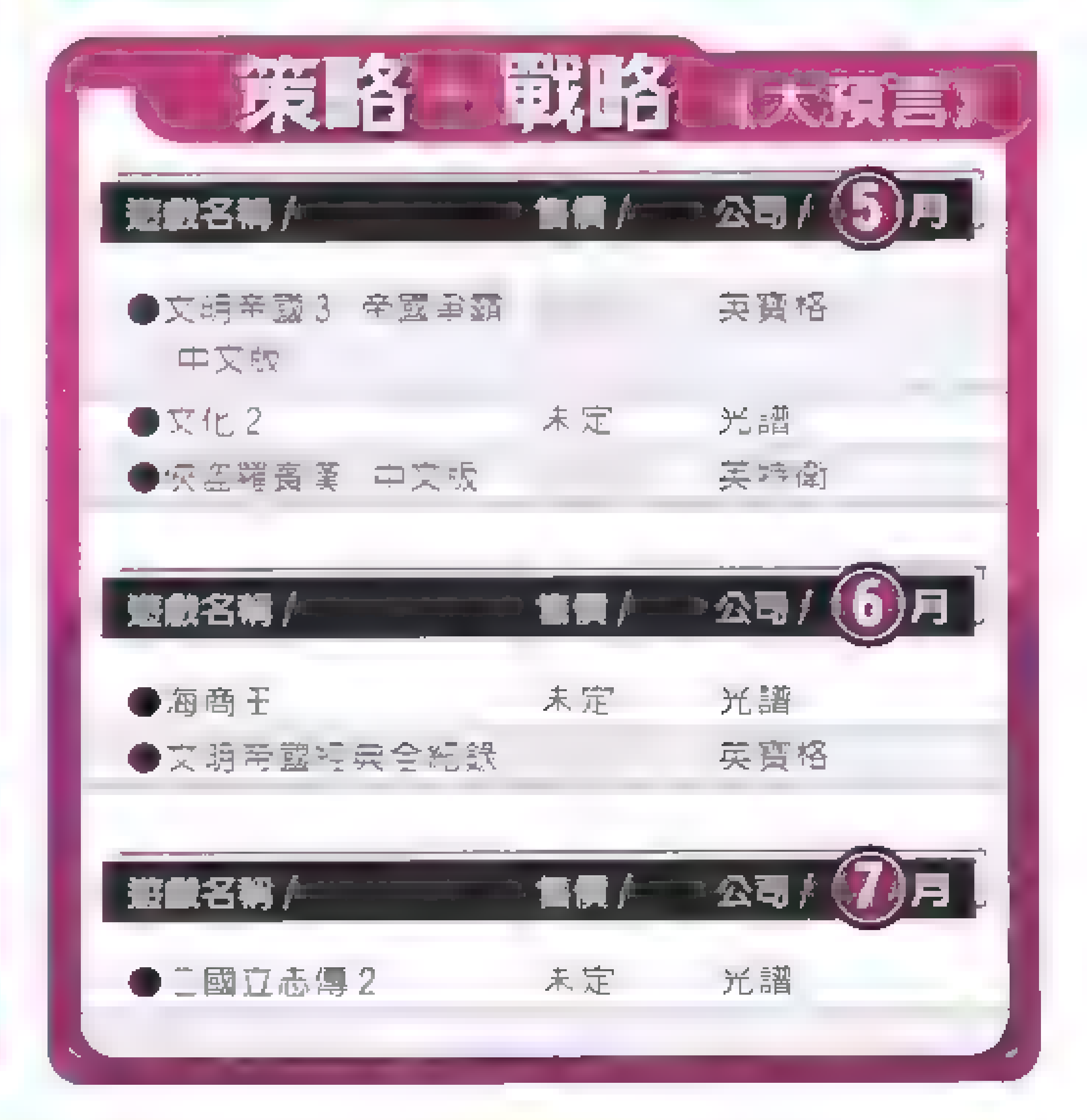


即時戰略

遊戲名稱	售價	公司 / 6月
●神鬼戰士（中文版）		英寶格

遊戲名稱	售價	公司 / 7月
●魔獸爭霸3 寒冰霸權（資料片中英文合版		松崗

遊戲名稱	售價	公司 / 8月
●突擊殺陣（中文版）		英寶格



策略・戰略 大預言

遊戲名稱	售價	公司 / 5月
●文明帝國3 帝國爭霸 中文版		英寶格
●文化2	未定	光譜
●吹笛羅賓漢 中文版		英特衛

遊戲名稱	售價	公司 / 6月
●海商王	未定	光譜
●文明帝國接兵合紀錄		英寶格

遊戲名稱	售價	公司 / 7月
●三國立志傳2	未定	光譜

動作・冒險・運動・競速（大預言）

5月

遊戲名稱	售價	公司
決戰時刻：光榮戰役		英寶格
懲越戰爭		英寶格
赤色戰線II	未定	英特衛
雷射超人3	未定	英特衛
球王之王合輯		英特衛
X戰警2		松崗
F1一級方程式職業挑戰賽（暫）		美商藝電
[illegible]		英寶格

6月

遊戲名稱	售價	公司
古墓奇兵：黑暗天使		英寶格
虹彩六號3：盾之盾英文版		松崗
大土	未定	金山軟件
駭客任務（中英雙語版）		英寶格
人民解放陣線		英寶格
雲斯頓賽車2003		松崗

7月

遊戲名稱	售價	公司
衝出封鎖線	未定	英寶格
四海兄弟（中文版）		英寶格
秋之回憶2	未定	光譜
越野菁英賽3		英寶格
CS火力加強版（五合一）		松崗
綠巨人浩克中文版		松崗
虹彩六號3：盾之盾中文版		松崗
虹彩六號4：盾之盾典藏版（含贈品）		松崗
侏儸紀公園之恐龍樂園中文版		松崗

8月

遊戲名稱	售價	公司
決勝之日	未定	松崗

經營・模擬・養成（大預言）

5月

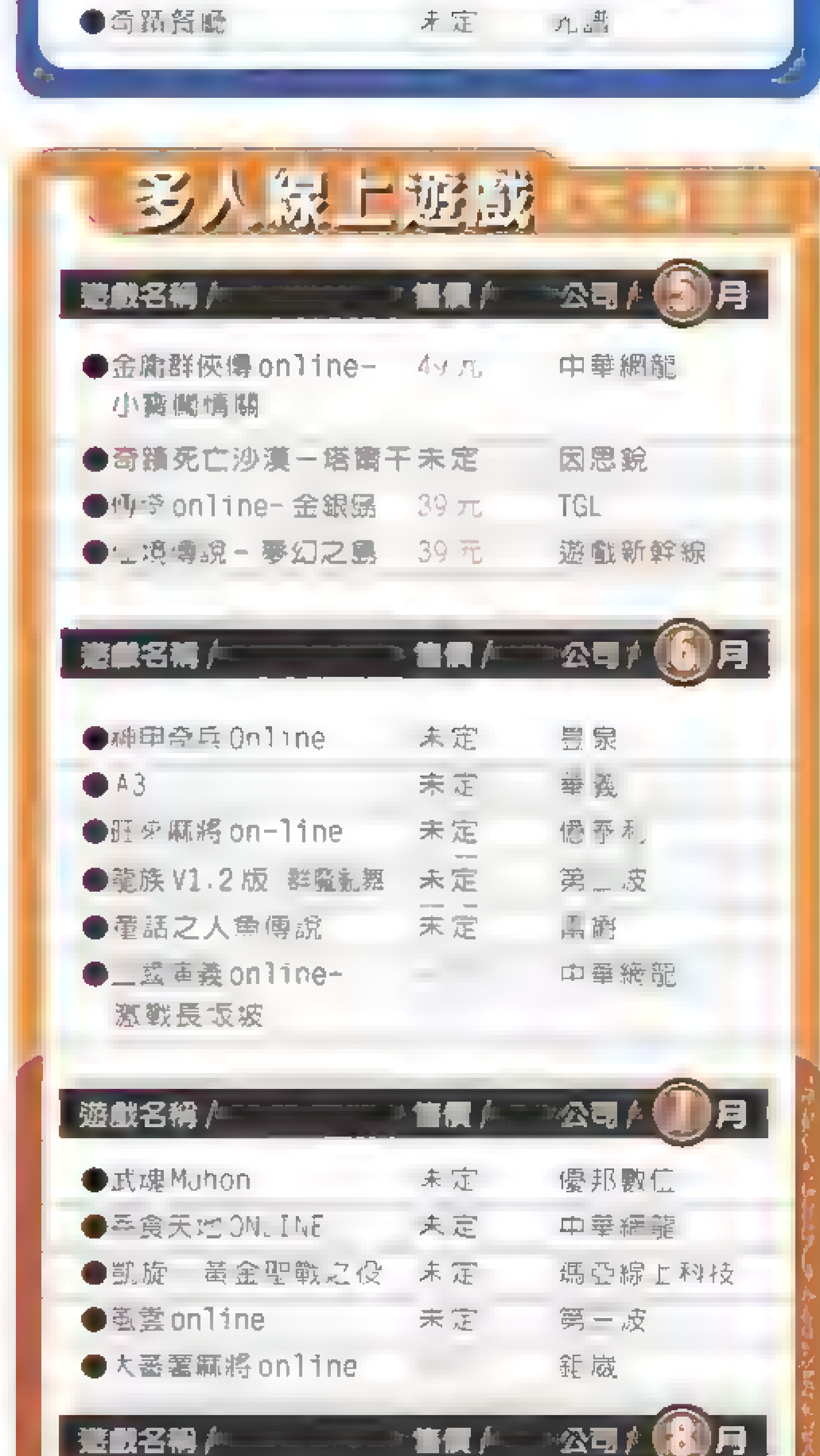
遊戲名稱	售價	公司
模擬市民—超級巨星		美商藝電
模擬市民5+1合集		美商藝電

6月

遊戲名稱	售價	公司
模擬樂園2資料片中英雙語版		英寶格
紅樓續夢—平裝版		智冠
紅樓續夢—精裝版		智冠
青蛇	未定	酷奇思

7月

遊戲名稱	售價	公司
奇蹟餐廳	未定	光譜



多人線上遊戲（大預言）

5月

遊戲名稱	售價	公司
金庸群俠傳online－小寶鬧情關	49元	中華網龍
奇蹟死亡沙漠－塔爾干	未定	因思銳
仙劍online－金銀島	39元	TGL
石器傳說－夢幻之島	39元	遊戲新幹線

6月

遊戲名稱	售價	公司
神甲奇兵Online	未定	昱泉
A3	未定	華義
旺多麻將on-line	未定	億泰利
龍族V1.2版 群魔亂舞	未定	第三波
電話之人魚傳說	未定	星爵
三國演義online－激戰長坂坡		中華網龍

7月

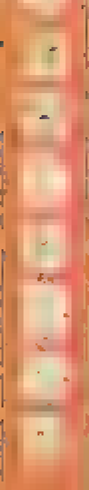
遊戲名稱	售價	公司
武魂Muhon	未定	優邦數位
吞食天地ONLINE	未定	中華網龍
凱旋—黃金聖戰之役	未定	瑪亞線上科技
氣雲online	未定	第三波
大老二麻將online		鈺城

8月

遊戲名稱	售價	公司
棒球online	未定	東方富寶



玩家救濟所



玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

chief@swm.com.tw





J T：沉迷了二年的網路遊戲，心裡有點空虛。

遊戲是帶給人快樂的，自己的心裡卻跟這句話產生了矛盾，現在對那些遊戲有一種莫名的無力感……唉……

Ato、R.d、Lsay：團長怪怪滴也！！

Ato：ㄜ…我發現嚕喔！！這期雜誌出現一個大錯誤0_0就是啊～漫遊者旅店～也就是P288的標題，內容明明就是「魔力寶貝」的東西，怎麼標題是打「仙境傳說」呢＝＝？？該打屁股唷！！

Lscay：一"品"難求 Y～沒關係…我相信…總有一天會抽到我們滴。

Redsky：本次封面和封底太火辣了——"被老師虧了一番～

安德烈斯王國的週邊都好可愛唷！只是偶每次都沒份>_<|||

要出單行本了唷～真是黑皮，但不知150元的價格是不是也是全彩印刷呢？

唉～，偶的學測分數真是難看，偶想偶畢業以後只好去做苦工囉，嗚～～

To Jt：愈玩愈無力？也許該換換遊戲了，如果換了還無效，換個口味玩玩PS2吧，這可是我們文編群草臣親用後証服有效的偏方哦～

To Ato：怎麼我們的國民老是喜歡打別人屁股啊！？

To Lscay：這次贈品總數有增加哦，祝你好運！

To Redsky：

1.這……好吧，老編決定送你「老編酷就是帥專用手冊」一本，開心吧！

2.老實說……有16頁的黑白漫畫，聽說是特別增錄的，好像和安德烈斯無關。

3.考慮一下到雜誌社免費打工實習吧~

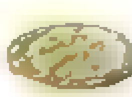




安德烈斯拉我們猜大作戰！？

1 藍斯洛和沙雷納該不會………～該不會………～變成一對吧！？

2 這次回函卡的紙質好像不太一樣，有變薄的感覺，是不是要節省經費？？？難道………安德烈斯變窮了！！

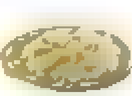
◆Cute Ann 50S 

1 本期回函的紙質似乎變了？（錯覺？）好像變薄了……

2 這期（170）的皇家畫室（P38）有兩張大張並排圖，因為動作正好左右相反，害我猛一看還以為是同一個人畫的，結果不是，這樣的編排還真有趣～（笑）

3 這期的沙雷納穿的真性感～vv（大心）

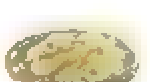
4 呃……現在～好像快到暑假了哦？為啥「安德烈斯演出人員」那張圖還是一副在拜年的樣子啊？（疑惑）對了～既然是「演出人員」，那尼爾斯、遊戲仙人、歐茲、柯里克、索卡畢……等，都會出現在漫畫中囉？（期待）

◆台北縣　杏玫 50S 

回函的紙質變了耶，變得比較好囉！

因為SARS不知道要不要舉行畢業典禮呢＞＜，沒有畢業典禮的畢業，感覺總是差很多的！

期待歐世的網站早日開張！！

◆嘉義市　瑞毅 50S 

OH MY GOD!!這期皇家放映室的沙雷納和小藍真是讓我心頭小鹿亂撞呀……啊～（昏）太帥啦！！！唔哇～回函的紙質變得好細緻唷！好棒ㄛ^o^其實我不該在指考當頭還在看雜誌的……（汗）高三真苦呀……

＊安德烈斯演出人員的那張圖不是為了慶祝新年才換的嗎＠＠，還是就今年都一直用那張圖呢？？（不會是月藏大人太懶了吧！??）

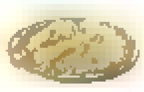
＊老編：回函紙我還是覺得以前的比較好耶，不然用水性筆都會弄髒，要粉小心。

老編啊！幫我的指考分數加持吧><!!還有端午節快樂唷。

PS:請老編看這一期的P288，我怎麼看都覺得是「魔力寶貝」耶！

◆北市　方怡 50S 

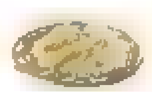
我要學測了，希望女神幫我加持一下，讓我考好一點，不然下期送一張女神的照片讓我拜一拜，順便送一隻受加持的2B鉛筆，萬事俱備了，只女神的祝福了，呵～

◆北市　蒼龍 50S 

嗯～最近王國是不是在缺＄啊？怎麼紙質會變的那麼軟咧？

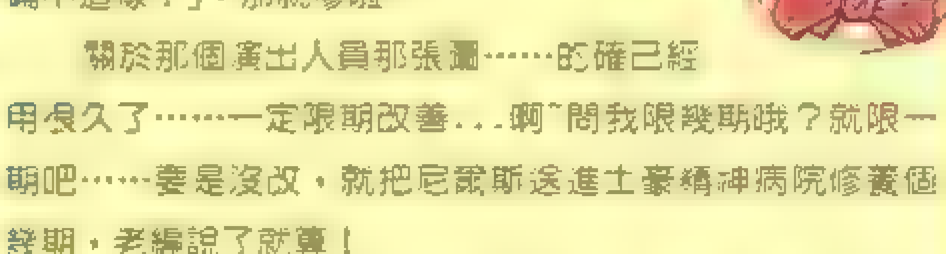
還有，上一期得到贈品的名單上：那個是傳嗎？？

己寄出去了嗎？我怎麼沒收到呢？

◆北市　貓姬 50S 

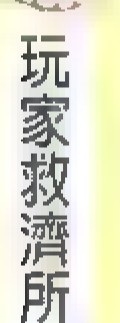
有好多國民來信問老編回函紙質改變一事，大部份的人的意見是認為紙變薄了，有偷工減料的嫌疑，也有人覺得紙雖然薄了，但印刷看起來比以前精美……總之褒貶不一，但覺得不好的人比較多就是了……其實，老編從來沒有想過要改紙質……但是……我們印刷廠的業務大大好像覺得應該改……居然自己幫我們換紙了……這是什麼世界？？我們辦雜誌就算真的窮，也不用這樣幫我們宣傳啊～還好……自作主張的代價是……這一期的回函紙錢不算……嘿嘿……。

最近皇家放映室的漫畫連載，已經開始進入核心劇情，大家應該都已經查覺，到底誰才是「第一部」的男女主角了吧！其實就跟一般的連續劇一樣，男女主角在相處與互動間，很難不擦出一點火花的（當然，不是一根火柴，一桶汽油那種XX火）。雖然大家都急著想當月老，但是，「連載」的意思就是—不給它能能看到最後是不會善罷甘休的啦～所以……麻煩大家看到最後吧～嗯嗯，不能在這裡說太多，要是被月藏大人看到了，難保他心裡不會：「哼～我就偏不這樣！」，那就慘啦～～



關於那個演出人員那張圖……的確已經用很久了……一定限期改善...啊^問我限幾期哦？就限一期吧……要是沒改，就把尼爾斯送進土豪精神病院修養個幾期，老編說了就算！

嗯嗯，考季快到了，本來遊戲仙人打算這期送安德烈斯祈福香包，來為所有要應考的國民加持，但是……等到月初企畫完成，才發現……製作時間要三個星期……哎………完全來不及，好像我們都太習慣雜誌三天印刷完成的快速時程，在掌控週邊製作的時間上，完全少根筋，這話題常被負責發包的美編娘娘拿出來聊，老編只能說：下次不敢了～。



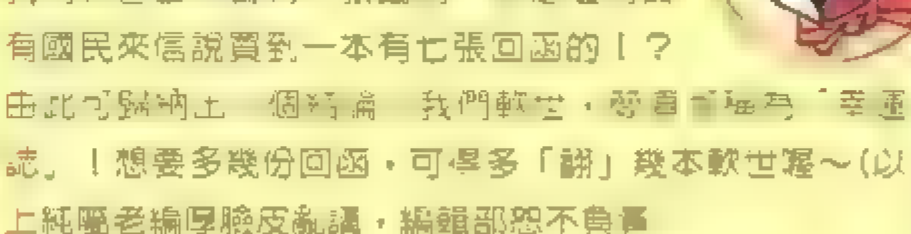


1 請問回函可增加至兩份嗎？不然想收藏回函就要買二份軟世哪！

2 為何這期沙雷納只剩內衣可穿，難不成這又是月藏大人的嗜好………！？

3 希望安德烈斯的人員和其他國民免受SARS的侵襲。

◆RO新怪~石波利　胖K上　50S



1.這真的是好運了，就好比有一種草通常是三葉，但偶爾會好運到發現四葉的，所以，我們管叫這種草為幸運草，而我們軟世正常會有一張回函，但是之前曾有國民來信說買到一本有七張回函的！？由此可歸納出一個結論：我們軟世，都會被稱為「幸運誌」！想要多幾份回函，可得多「拼」幾本軟世喔~(以上純屬老編厚臉皮亂講，編輯部恕不負責

2.這……老編覺得不太可能，月藏大人的嗜好，其實應該是無敵鐵內褲的終極大蜥蜴（參見前幾期連載），若不稍加注意，就會出現「拋頭顱、灑熱血」的畫面，因此老編覺得，之所以讓沙雷納穿得清涼一點，完全是為了消除內心暴戾之氣的自發行為啊！相信我，聽老編的準沒錯，老編可是有心理學士學位的~

3.嗯嗯，雖然趕稿期間有人感冒，咳嗽聲此起彼落的，期間還得顧不得居家隔離集中趕稿，到了現在，總算是一切安然度過了，老編在此感謝大家的關心與支持唷~



老編我有一個白痴的問題，老編我總是想不出一個適合的ID，嗚~就快想破頭了，ID……，我想問后……魔王的棲息地要用稿紙寄嗎？畫畫要畫在明信片後面嗎？或是另用某種紙？最近SARS似有趨緩之勢（南部），但是我們仍不能掉以輕心，大家加油！軟世加油！啊~學測害死我~啊~中獎樂死我~

◆四百

嗯嗯，其實想不出合適的ID是很正常的，有時候老編在註冊網站會員時，常常左思右想，想出ID來的不是別人登記了，就是該ID自己曾經註冊過但是把密碼忘了><，這時候就得註冊新的了。在此假設你已有自己喜歡的ID名稱，老編建議如下：一是把ID的界定範圍縮小，如加上居住地，或者生日，甚至遊戲中角色的性質，如alex_tw、alex_0417、或是alex_pk等等，當然附屬的字尾要以好記為主。二是在ID加入修飾字型，如X_alex_X、或Xx_alex_xX等等。什麼！！你是連ID要取什麼英文名都不知道！？嗯，很簡單，你到教會去，說要信主得永生，參加幾次聚會以後，教會會給你一個教名，那個就是了。

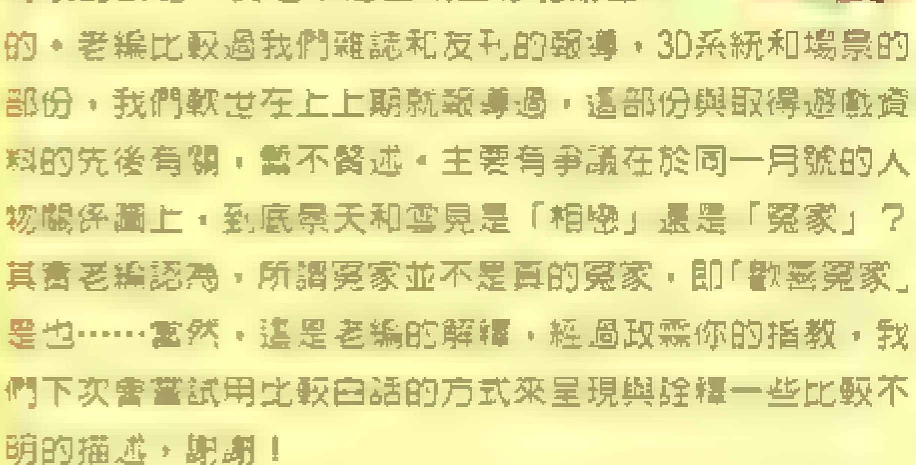


1 朋友之間有互相交換雜誌的習慣，可是這次報導仙劍奇俠傳三的內容似乎與遊戲世界有很大的出入，尤其是人物關係更加混亂，到底是貴雜誌對，還是遊戲世界對？另外報導遊戲的內容是自編自導，還是各廠商提供？

2 關於網路下載更新檔，我家沒有網路，所以無法下載更新檔，不知可否請老編能在石盤上多刻一些有關遊戲的更新檔？

3 回函的紙質好像和以前的不一樣。

◆苗栗　政霖　50S



1.仙三是由姚仙在海峽對岸監督製作的，很多先期遊戲資料跨海來台經由台灣大宇確認並提供後，報導的正確性也因此提高許多，尤其是人物設定、場景與劇情背景的部份，實在不是自編自導能掰出來的。老編比較過我們雜誌和友刊的報導，3D系統和場景的部份，我們軟世在上上期就報導過，這部份與取得遊戲資料的先後有關，暫不贅述。主要有爭議在於同一月號的人物關係圖上，到底景天和雪見是「相戀」還是「冤家」？其實老編認為，所謂冤家並不是真的冤家，即「歡喜冤家」是也……當然，這是老編的解釋，經過政霖你的指教，我們下次會嘗試用比較白話的方式來呈現與詮釋一些比較不明的描述，謝謝！

2.目前石盤上每期大約會刻上四到五個遊戲更新檔，但由於光碟送廠壓片的截稿日期比雜誌送廠印刷還早的關係，有時雜誌的報導提到更新檔的消息，但石盤裡卻沒有，就是這個緣故。當然，我們以後會盡量在光碟截稿前的有限時間內多刻一些更新檔。

3.的確不一樣，請見上題說明。



師參選辦法

請問要投畫稿，是直接畫在這裡還是投稿到皇家畫室？因為是第一次買，所以不知道抱歉！！可是軟世真的好好看！每次帶到學校，我都還沒看，就已經不見了！因為被同學A走了！不見了！

◆南投縣　涵仔



這問題好像以前已答過兩遍了，嗯，老編再答一次，投稿到皇家畫室，畫在回函上寄回來也行哦！每期老編都有看到很多畫得很好的回函，而且大部份都被卖卡學錄取了喔~嗯嗯，你說的沒錯，我們軟世雜誌傳閱率一直居高不下，像「冷氣團」四個人都是每個月合買一本，好省錢買零食吃，老編在想說不定那一本全班都看過，哎………難怪老編沒錢好買零食吃啊！喔喔喔~被A走，那下次請千萬不要再帶到學校，在家裡自己看就好~拜託拜託~



我想看到有關「軒網」和「童話」在六月改版的內容和攻略。

我有個疑問仙境同盟會成立的必要性，因為很多雜誌都有類似的專欄，想看不到RO的報導比登天還難。RO的報導太氾濫了，應該多照顧些其他OLG的玩家，有軒網或童話會更好。

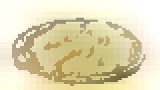
◆台北縣　諭帝　50S 

1.這……應該說是針對重點遊戲的重點開罵，有時候得有重量級的篇幅，才不致於遺漏一些罵點吧，此乃單點突破的「全面開罵」是也，算是魔王壓箱的成名絕招之一吧！至於「仙境同盟會」，老實說，經營RO的遊戲新幹線公司的確是我們的廣告贊助商之一，但是……，針對一套遊戲的最新情報與攻略資料的刊載方式，以以往單機的遊戲而言，雜誌的攻略常分成上下集，兩期篇幅動輒數十頁的也所在多有，更何況目前經常更換版本的線上遊戲，完全沒有Game End的一天？理想的狀況最好是都每個線上遊戲要有常態性專欄才比較合乎現實的需要，這樣的理想從RO開始出發後，才發現頁數少反而抓得見肘不好做嘛！所以，有玩的人會覺得太少，沒玩的人則覺得太多，如果用民主表決的方式，以遊戲當紅的程度，可能結果要一期數十頁才能合乎「民意」，因此，雜誌還是得有自己的「風格」，篇幅的安排也是風格之一大要素，這點本來就是雜

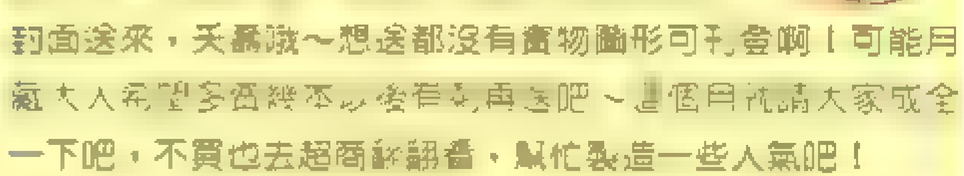
1.天啊！「魔王的洞窟」這期竟然只有一篇大作，我懷疑是不是「仙境同盟會」壓縮了其他單元的篇幅，RO有7頁耶！不會太誇張了嗎？看「軟世」的玩家應該不只有玩RO，這單元對其它的人並不太公平，還是RO是你們的贊助商，不刊登不行？

2.唔，安德烈斯王國單行本要出了？恭喜啦！最近「皇家藏寶庫」都快沒東西可換了，老編大人要不要擺幾本單行本供大家兌換呢？功德無量～

3.端午節又到了，希望大家都可以活著吃到肉粽。（老編大人，聽說有黑鮪魚口味的唷！）

◆台中縣　晴妙　50S 

誌自主又有掌控權要的，可是請相信我們定是仔細看過所有回函的意見，才做出決定的啦啦啦～



2.這漫畫單行本哦～可以啊，不過，雖說七月一日要上市，到現在月藏大人還沒把封面送來，天麻啦～想送都沒有實物臨形可刊登啊！可能月藏大人希望多賣幾本，少送幾本吧～還是只好請大家成全一下吧，不買也去超商翻翻看，幫忙製造一些人氣吧！

3.活著真好，能吃肉粽真好，體溫正常真好，沒有咳嗽真好，一場SARS後能更加珍惜人生，也算是一種收獲啦～



1.廣告森林中有兩位小天使，可是卻是蝴蝶的翅膀，應該算是妖精吧？而且，那位是凱莉，那位是珍妮？

2.常常在你們漫畫上看到「士豪」這名字，他是誰呀？

3.這期的「皇家放映室」中，沙露納的白色外衣怎麼不見了？

4.安德烈斯王國漫畫單行本終於要出了！但是……150元……這會不會太貴了點，畢竟我們已經在雜誌上看過了，我很想買，但能不能便宜一點？

◆新化　佑澤　50S



1.嗯，在森林裡出現的應該是妖精沒錯，但是，在現實生活裡，兩個人都可愛的像小天使一樣，所以，我們還是喜歡用小天使來形容啦～至於誰是誰，老編到現在也搞不清楚耶，呵呵~比照現實生活的造型，好像捲髮的是珍妮，直髮的是凱莉吧～

2.尼爾斯，姓尼爾，名斯，字士豪，他偉大到有一家精神病院以士豪為名，這樣大家清楚了吧！

3.這，詳見皇家放映室月藏大人的回答……

4.嗯，上一期的漫畫單行本廣告，完全由月藏大人一手包辦，連售價也是月藏大人自己決定的，老編也是上工才看到，完全無置喙餘地~嗯嗯，定價自己定，沒電完算老編的，大家趕快改行幫軟世畫漫畫吧~

老編：旅店的故事怎麼錯了！？P288.「石器時代」被寫成「仙境傳說」……（默）把店長抓去打屁股好了（笑）沒想到這次刊到「請期待下期精品」，有點難過&失落（泪喪貌）不過我要加油轉學考了（熱血）

◆傳說物語　50S 

首先了～一買到軟世，我一定先看漫遊者旅店！why?因為只有那裡才找得到魔力，魔力的東西真的詐超超超少的哩！玩魔力的人也不是普通的少啊～比RO少（我聽人家說的@@）就被看低了！再多一點內容下次我買二本@@

再來了～為什麼170期第288頁，明明就不是RO的專欄（是Cross Gate的！）還打那麼大一個「仙境傳說」，真是個不小的錯誤啊@@！從下期開始我會很努力的寫有關CG的攻略來灌漫遊者旅店的水滴！

◆地獄羔羊　雙子狂掛網女法師　50S 



「石器時代」被誤植成「仙境傳說」，不只店長阿瑞斯該被抓去打屁屁，要知道，我們雜誌每篇稿子都有四道校稿關卡，過一關簽一次名，簽了四次，居然沒人看到這麼大的錯~還要勞煩各位國民們來做第五次校稿，老編無言以對！在此僅代表所有出錯的人向各位國民們、華義與遊戲新幹線工坊致上深深的歉意~下回再有錯，請大家也不要客氣地用力寫信來罵，謝謝～

魔王的洞窟





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼價值15P跟100S，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：
大罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者
（請留下暱稱、筆名，當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料。
真實姓名、電話、地址、身分證字號

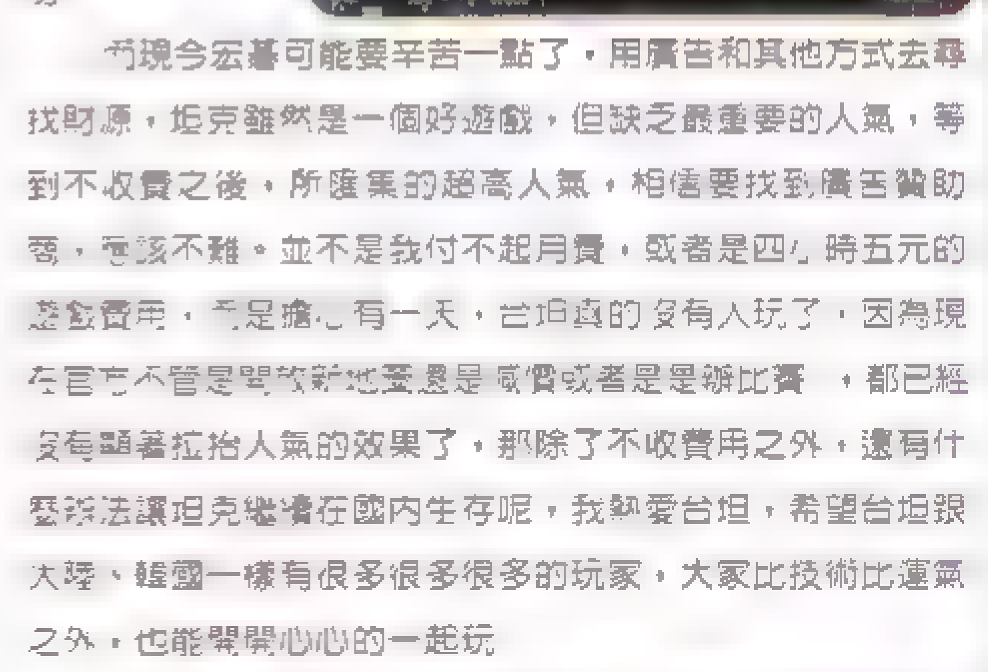
瘋狂坦克 v.600

開罵者：暗黑戰士 彎刀~逍遙劍

為何該罵的來龍去脈

搞什麼嘛，外掛充斥，炸房、無限發一堆，打不贏就作弊！那麼久沒更新！又不出坦克3！玩家都跑了你們知道嗎？我真的很生氣，這麼好的遊戲被你們經營成這樣！收費又那麼貴！就算坦克3還沒有做好也可以先到台灣試玩啊！韓國都有廠商贊助，為什麼你們沒有？希望你們能好好想一想，想坦克再熱絡起來！非常懷念當初未收費時，台坦的超高人氣，看到現在的台坦，只能用慘不忍睹來形容，大陸和韓國的坦克為何人氣依舊那麼旺呢，只因為他們不收費，一樣都是坦克，可以在大陸、韓國玩，何必玩台坦要花錢又要等湊滿人，等那麼久呢？收費也許是應該的，可是如果以現今台坦的狀況，再過個一年半載，因人氣衰敗的惡性循環，宏碁到時還能賺到多少玩家的錢呢？所以我建議宏碁乾脆大方一點，現階段和大陸和韓國一樣，不再收玩家的錢了，要收也等到大陸和韓國都收費了，你們再收，到那時候因為都要收費了，玩家到哪玩的一樣，當然是留在台灣比較親切。





而現今宏碁可能要辛苦一點了，用廣告和其他方式去尋找財源，坦克雖然是一個好遊戲，但缺乏最重要的人氣，等到不收費之後，所匯集的超高人氣，相信要找到廣告贊助商，應該不難。並不是我付不起月費，或者是四小時五元的遊戲費用，而是擔心有一天，台坦真的沒有人玩了，因為現在官方不管是開放新地圖還是減價或者是是辦比賽，都已經沒有顯著拉抬人氣的效果了，那除了不收費用之外，還有什麼辦法讓坦克繼續在國內生存呢，我熱愛台坦，希望台坦跟大陸、韓國一樣有很多很多很多的玩家，大家比技術比運氣之外，也能開開心心的一起玩

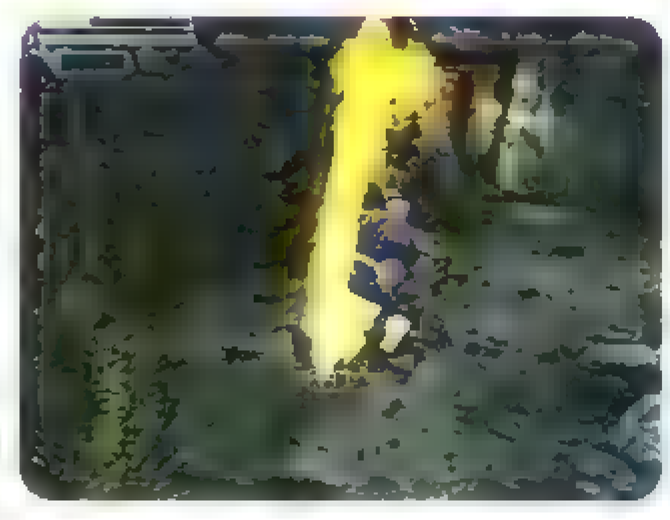
，所以提出這麼一個自私的想法，但這又何嘗不是每一個熱愛台坦玩家的肺腑之言呢？

嗯……看著自己喜愛的遊戲人氣下滑，誰都會不好受，而且瘋狂坦克是完全的跟人做互動，當遇到沒人開戰場的時候，會覺更為深刻吧，希望宏碁戲谷繼續加油吧。

鬼武者與台灣美商藝電

開罵者：**暗黑戰士　陳明倫**

為何該罵的來龍去脈：





昨天6月2號晚上21點多在燦爛圖買了鬼武者pc版，花了我一千一百二十九元，於今天下午3點破關，內容很好，但是有太多太多的錯誤。我的作業系統是win98第二版，灌好3.7G的鬼武者之後，竟然不能玩，真好笑，win98是專門用來打遊戲的系統啊，真好笑我還是第一次遇到不能玩的遊戲！可是在鬼武者的盒裝上面有寫的作業系統包括：windows 98/Me/2000/XP這好像是寫假的，有沒有搞錯啊。後來我上了台灣美藝商電的網站（www.ea.com.tw）後，想要查一下是否有更新的Patch檔，沒錯，有的，但是美藝商電的Patch檔還很奇怪，我下載第一次時，竟然到241kb時就完成了，可是上面所寫的檔案是1.13mb啊！於是我又重新下載了一次，這次到721kb就完成了，搞什麼情況啊！後來我先註冊這套軟體，完成之後，我在第二個連接處進行下載（http://www.ea.com.tw/files/files_info.asp?no=427），好不容易下載完了，打開zip檔更新後便可以進入遊戲了。

由於我的系統都符合基本的要求（基本配備：CPU：1G以上，RAM：128以上，螢幕解析度：640*480以上，VGA：Gforce3以上）（我的配備是：CPU：AMD K7 1836 "0.13製程"，RAM：DDR333 512MB，VGA：Gforce2 GTS pro 32MB）不過我玩到某些地方的時候，走路時還是相當奇怪，有一點慢動作出現，例如在瀑布（有一寶箱處，裡面是左馬介的最終防具）那裡，我要移動時，會有慢動作出現…還有，某些地方會有離譜貼圖錯誤，例如左馬介的身體不見了或是頭也不見了…又有時候會有放色狀的黑色線條出現…到了最後一關時，拿到昆沙門之劍（最強武器）後，對著在牆上的骷髏說話，會出現"！！！！！！！！"如此多的驚嘆號，然後它所說的話會令人感到不知所云，它其中一段話是"你的長！不但會被！機給奪走還會被他們阻擋了去路""可別因此！！啊就在你們因！！而失去理智的時後"完全不知所云，說它是一首詩，又非常不像詩啊！我想是翻譯的問題吧！驚嘆號都放錯位置了…唉！有沒有搞錯啊，這樣的遊戲竟然沒有檢查一下就開始販賣了，我們這些消費者的錢就這樣被摧殘了…

關於調解析度的問題，選單中只能選640*480而已，拜託！這是電腦耶，又不是ＰＳ２，為什麼解析度只能640*480，其實調這樣的解析度來玩，沒有辦法玩的很高興，因為畫面不完美，鋸齒狀的關係，害我沒有辦法看到完全美美的"楓"（一名女武者），楓的胸部畫的好大，全身粉粉的和服，再配上一條紅色的腰帶，將魔鬼般的身材襯托出來，哇塞，真吸引人…另外在一些對話的時候，會有類似電皮干擾的聲音，劇情的人物一說話就會有類似電皮干擾的聲音出現，很吵，而且很刺耳……害我每次有劇情對話時都趕快跳過，可是有一些劇情又沒辦法跳過，只能把音響關小聲一點，天啊！這是什麼遊戲啊！（我的音效是技嘉主機板KT400 7VX內建的Ac97 6聲道音效）之前玩了很多遊戲都不會有類似的情況出現…我覺得現在盜版嚴重不是沒有原因的，當然我支持正版，不過這些廠商未免太爛了吧，遊戲在販賣之前，應該要測試一下啊！win98不能玩鬼武者，這傳出去未免笑掉人家的大牙了。

後記

我後來又跑到新竹順發3c那去看一下鬼武者的遊戲，它那裡是賣一千二百多元，此版有送好像是日記本，還是什麼的。

我問那裡的店員說"鬼武者只能在XP系統下才能玩嗎"

他說"沒錯，我們測試過了，只能在XP作業系統之下才能玩"

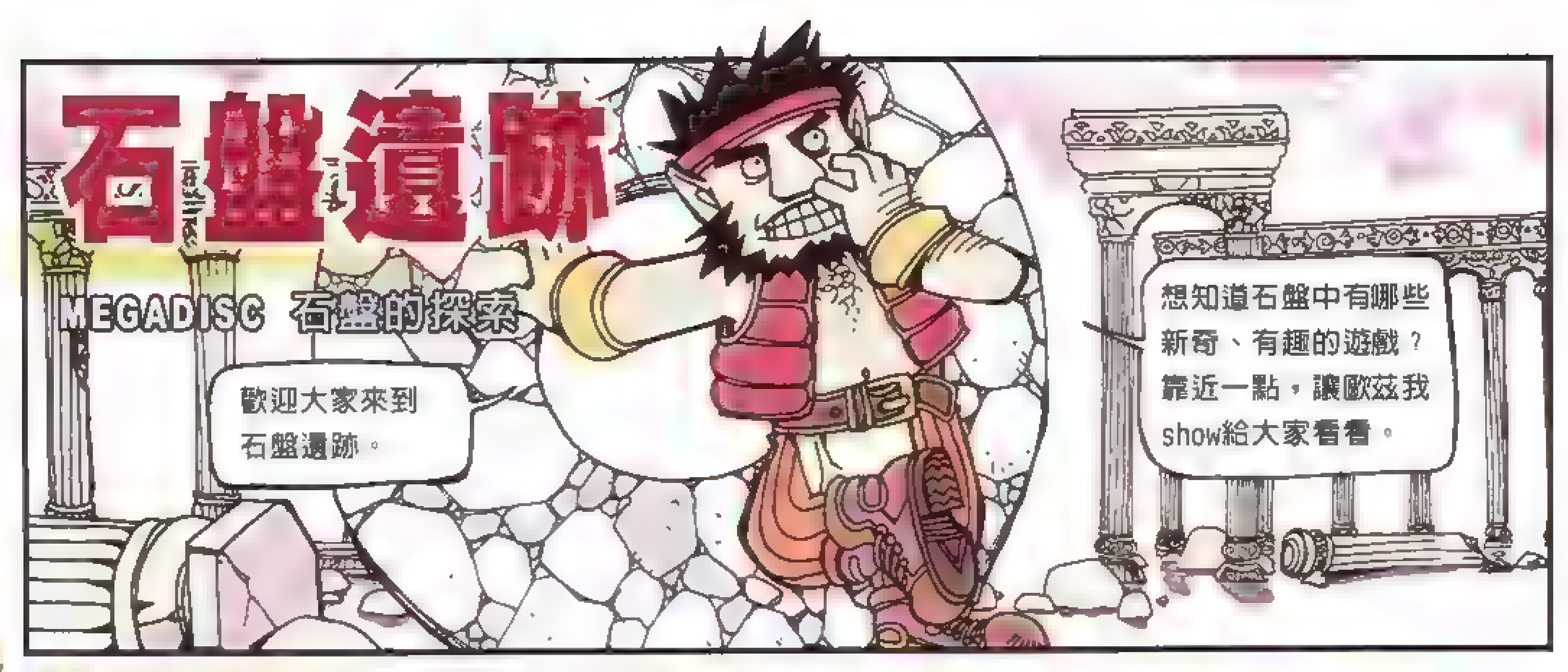
我說"可它盒紙上面寫的作業系統寫的是假的喔！"…

他又說"這是廠商的問題，不是我們的問題"

有沒有聽到，這是廠商的問題……………………

並不是我的電腦有問題，下次美藝商電再出一次類似的情況的話，我就要發瘋了…

嗯……畫面、聲音等問題就撇開不說，畢竟有時電腦遊戲跟電腦總會有不相容的情況發生，不過那一堆的"！"就不可以原諒了^^，真不知是怎麼校對的，都已經在延後發售時間來抓bug了，怎麼會漏掉這個基本的錯誤^^，真是可惜了這個ps2名作。



石盤遺跡

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面



戲谷麻將館

類型 線上益智

路徑 \Mj\setup.exe



命運

類型 線上角色扮演

\Wyd\wyd483tc.exe



綠巨人浩克

按鍵解說

類型 動作

\Hulk\hulk.exe



Steel Tide

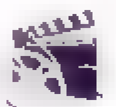
Infogrames

類型 動作射擊

按鍵解說

\Steel\demo.exe

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

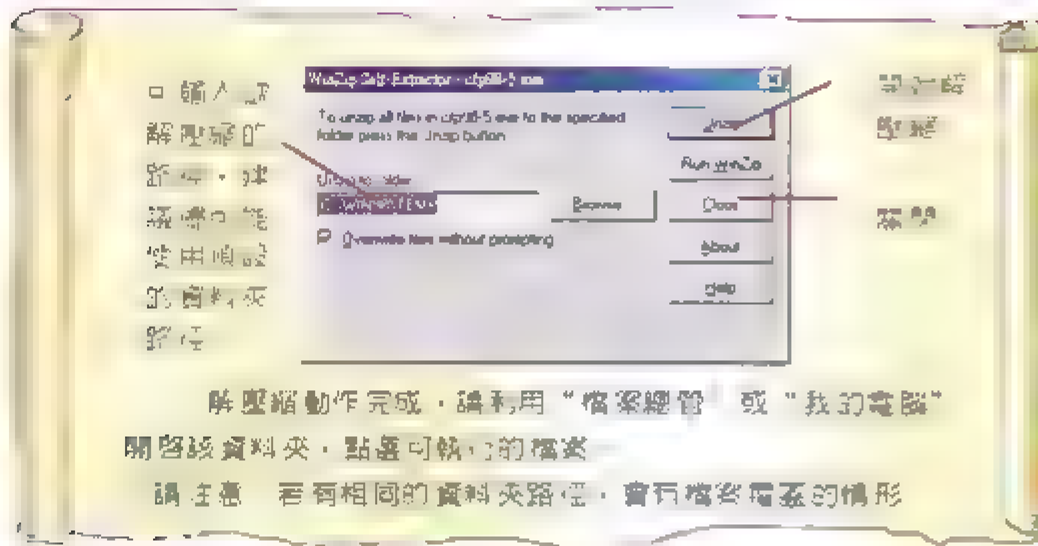
wmp71tw.exe —Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe —Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTime6.exe —Quick Time V6.0.2
DivX502Bundle.exe —DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片



DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe —Directx V8.1b 英文版
dx81bcht.exe —Directx V8.1b 中文版(繁體)
dx81bchs.exe —Directx V8.1b 中文版(簡體)





解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啟該資料夾，點選可執行的檔案
請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形

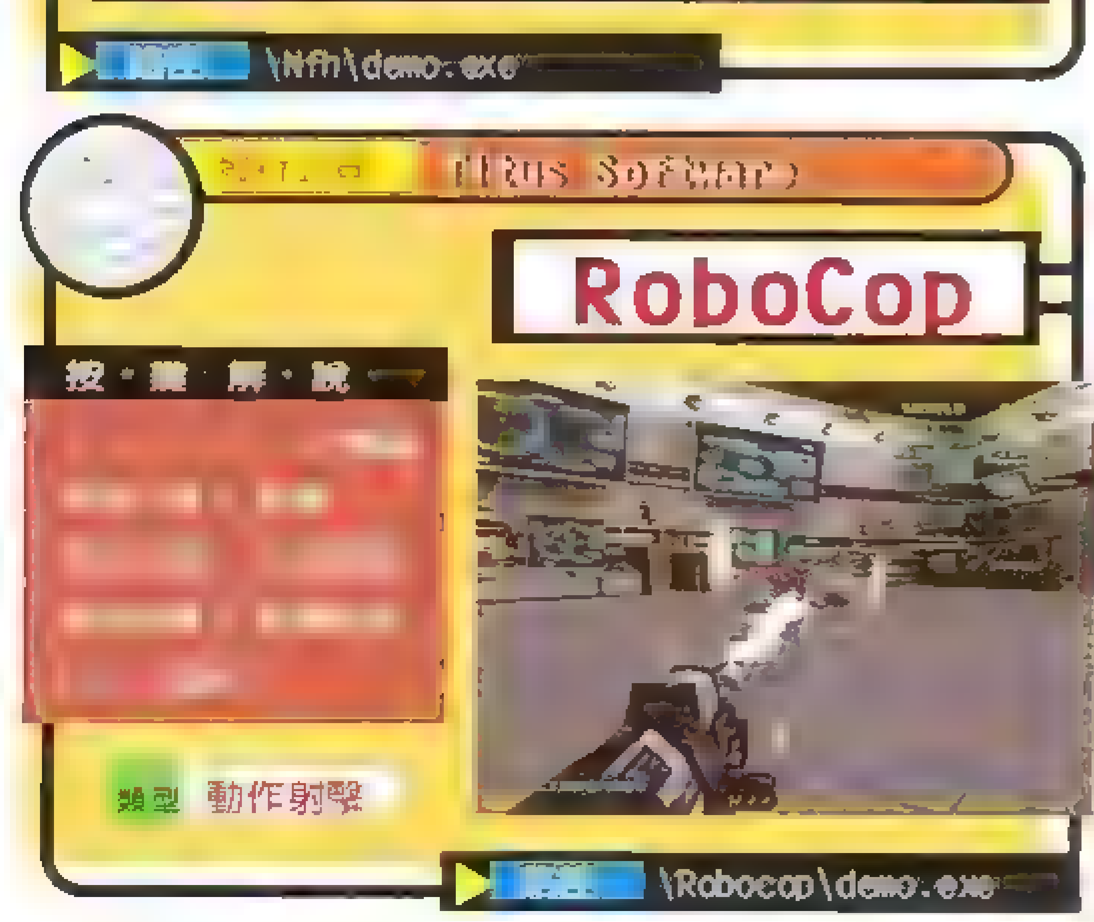


JoWood

類型 策略

Neighbours From Hell

\Nfh\demo.exe

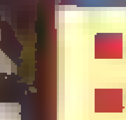


RoboCop

類型 動作射擊

\Robocop\demo.exe

Demo動畫展示區



古墓奇兵：黑暗天使

- 發行公司：英寶格
- 類型：動作
- 路徑：\Traod\traod.wmv



MechMinds

- 發行公司：JC
- 類型：動作
- 路徑：\MechMinds\Mechminds.exe



Painkiller

- 發行公司：DreamCatcher
- 類型：動作
- 路徑：\Painkiller\Painkiller.mov



Priest

- 發行公司：JC Entertainment
- 類型：動作
- 路徑：\Priest\Priest.wmv

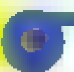


Chrome

- 發行公司：Strategy First
- 類型：動作
- 路徑：\Chrome\chrome.exe

王國的興起

- 發行公司：微軟
- 類型：即時戰略
- 路徑：\Ron\demo.wmv



Share共享軟體

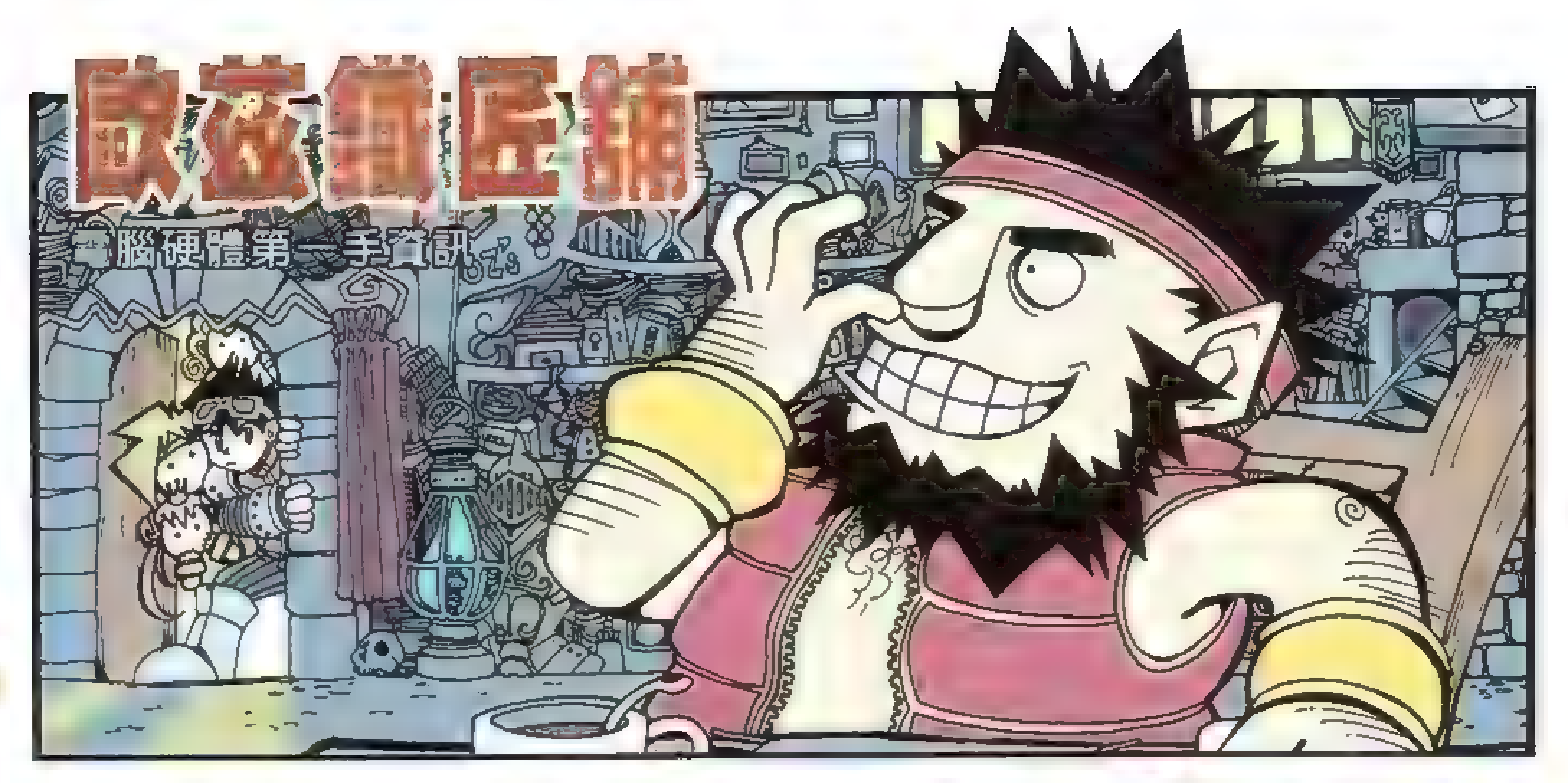
封神桌布 —歡樂電子提供
神甲奇兵桌布 —昱泉國際提供



Patch修正大師

大富翁8美眉101版更新檔 —京群超媒體提供
王國的興起V1.01更新檔
營越戰爭V1.03更新檔
駭客任務：重裝上陣V1.52更新檔
虹彩六號3：鐵之盾V1.2更新檔





你準備好 A3 了嗎？
技嘉、啟亨 [illegible] 幻麗登場！

作者／莫凡

若要說最期待的OLG遊戲，大家八成都會說A3吧！但是要玩這個全3D的遊戲，除了要寬頻網路外，對於顯示卡的嚴苛程度，可是一點都不輸給 Unreal Tournament 2003！這回小小莫凡我哩，被歐茲強力催稿之下，終於完成這篇 Ati 超強顯示晶片 RADEON 9500/9700 的終極報導，想換顯示卡嗎？試試看 Ati 吧！



Radeon 9500/9700 顯示晶片簡介

先來說說 Radeon 9700吧！為何要先介紹Radeon 9700捏，因為說穿了，Radeon 9500 系列是 ATi 將 RADEON 9700 做了改款之後的產品；而 RADEON 9700 則是 Ati 為了細分產品線，所推出的 Radeon 9700 Pro 較低頻率的版本。怎樣，聽起來粉像 nvidia 的做法吧！Radeon 9700 的工作時脈為 275MHz，維持 Pro 版本的八條繪圖管線，顯示記憶體為 256 位元、128MB 容量，記憶體工作時脈也較 Pro 版本的 310MHz 降低到270MHz，記憶體頻寬雖然稍微縮水了點，但是仍然高達 17.3GB/s！另外，Radeon 9500/9700 系列的顯示晶片都是採用0.15 μm製程、FC BGA 的封裝方式（Geforce Ti4200/4600 則為 HS BGA），且已經將電視編碼與DVI 輸出的功能內建在顯示晶片裡面啦！

反觀Radeon 9500，相較於 Radeon 9700 則落差就大了點。不過不管是 9500 或是 9700，都有所謂的 Pro 版本，這點請各位特別注意！由於 Radeon 9500 的匯流排由 Radeon 9700 的 256 位元縮減為 128 位元，且原本提供的八條繪圖管線減成四條，讓 Radeon 9500 與 Radeon 9700 的效能差距更大，這也符合價格與市場需求的產品規劃。詳細的晶片規格，且看下列整理的規格表吧！

[illegible]	Radeon 9700 Pro	Radeon 9700	Radeon 9500 Pro	Radeon 9500
顯示晶片工作頻率	325MHz	275MHz	[illegible]	[illegible]
記憶體工作頻率	310MHz	270MHz	270MHz	270MHz
記憶體容量	128MB	128MB	128MB	64MB
記憶體頻寬	19.8GB/S	17.3GB/S	8.6GB/S	8.6GB/S
[illegible]	256 位元	256 位元	128 位元	128 位元
[illegible]	八條	八條	八條	四條

[illegible]規格比較表

主機板	Gigabyte GA-8IHXP
CPU	Intel Pentium 4 3.06GB FSB533MHz
RAM	SAMSUNG PC1066 512MB RDRAM
硬碟機	Seagate 60GB、7200 轉 2MB Cache
作業系統	Windows XP SP1
測試軟體	3DMark 2001SE、Quake III

測試平台一覽

由上述的表格來看，真是令人不禁讚嘆，市場區分還真好阿～！看來看去，真的要節省支出，選片最便宜的 RADEON 9500 絕對是最佳選擇，雖然規格上屬於這四款中最低階的，但是看倌你可別忘記喔，畢竟 RADON 9500 是世界第一款支援 DirectX9.0 規格的繪圖核心晶片，而且配合 ATi SMARTSHADER II、SMOOTHVISION II、VIDEOSHADER、FULLSTREAM等多項專利技術，效能已經先天上贏過很多的顯示晶片！再者，如果荷包有點 COCO 的話，我覺得Radeon 9700倒是不錯的選擇，怎麼說捏？因為 Radeon 9700 Pro 該有的 Radeon 9700 都有了，輸只輸在頻率上面，雖然記憶體頻寬稍微小了一點，不過說實在話，夠用囉！既然輸只輸在頻率上，有一種大家非常愛的行為「超頻」！嗯～詳細的我就不說了，這叫只可意會，不能言傳，哈～！

技嘉 GV-R9500（RADEON 9500 顯示晶片）

目前已經全面倒向支持ATi陣營的技嘉科技，對於ATi新的顯示晶片怎有不支援的道理！這回技嘉科技可是一口氣推出全系列Radeon 9700/9500顯示晶片共四款的顯示卡，筆者拿到的是型號GV-R9500，採用0.15μm研發代號R300的顯示晶片，搭配Hynix 3.6ns的DDR記憶體顆粒，外觀採用技嘉一貫的紅色PCB版製作（主機板為藍色PCB），使用金黃色的散熱片（上面還特別標註有大大的AGP 8X字樣），顯得相當強眼。

GV-R9500上方有一個4Pin的電源輸入，提供顯示卡較充裕的電力供應，此外，在顯示卡背面的地方，除了焊有記憶體外，還在輸出的部分，也就是顯示卡檔板的地方，由於此處的電子配置較容易產生高溫，因此技嘉基於散熱與穩定的考量下，加設了一個散熱片，以提供較為完善的穩定工作環境。在包裝的部分，彩盒的整體設計延續MAYA系列的視覺感受，內附5張光碟、中英文使用說明說、TV-OUT 連接線、DVI-CRT轉接頭以及電源大接頭轉接 大 的電源線，對於使用者來說相當的方便！此外，由於技嘉所推出的ATi系列顯示卡產品價格相當的平易近人，且品質也有一定的水平之上，如果有興趣的話可以到賣場中晃晃囉^^！



技嘉 [illegible] 採用 [illegible] 顯示晶片，上方 [illegible] 以紅色 [illegible]，以金黃色的散熱裝置

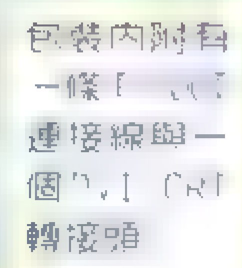
3Dmark	2001SE 1600X1200 32Bit	9790
3Dmark	2001SE 1280X1024 32Bit	11884
3Dmark	2001SE 1024X768 32Bit	14310
Quake3 Arena Demo1	1600X1200 OpenGL	174.2
Quake3 Arena Demo1	1280X1024 OpenGL	245.1
Quake3 Arena Demo1	1024X768 OpenGL	331.9



提供 [illegible] 一個類比接頭與一個數位式接頭以及一組多媒體 [illegible] 專用的 [illegible] 連接頭



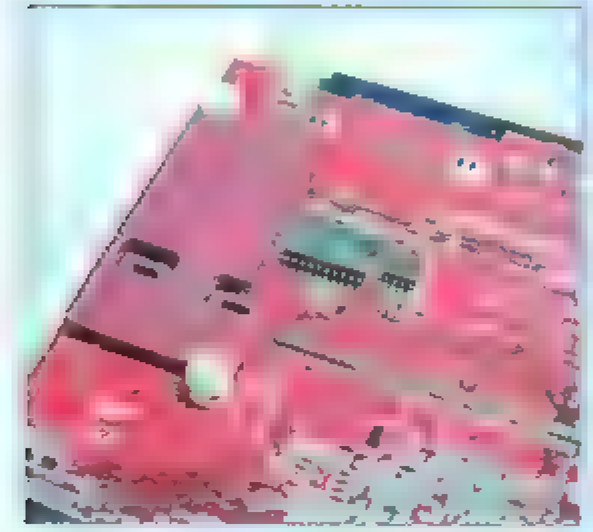
中英文使用說明書 [illegible] 張光碟 [illegible] 驅動程式光碟

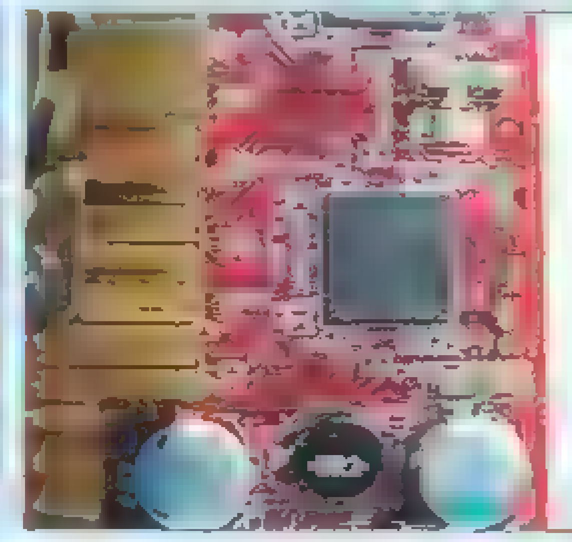


包裝內附有一條 [illegible] 連接線與一個DVI-CRT轉接頭









技嘉 GV-R9500採用高速 [illegible] 的3.6ns DDR記憶體顆粒，背後也有一個紅色的散熱片提供更穩定的工作環境



技嘉 [illegible] R9500顯示卡本身具備 [illegible] 電源輸入的接頭，並附有電源轉接線一條

啓亨Redai 9500（Radeon 9500顯示晶片）

我一看到這個包裝，以為歐茲年老力衰拿錯東西給我了！因為外觀打破現在台灣喜愛的3D造型花俏的彩盒，而是以較為素面白底直立式包裝盒取代，沒錯，你跟我想的一樣嗎？看起來真的很像是商用軟體的包裝方式！而Redai這個產品名稱則是之用在啓亨Radeon系列的產品上，不是我打錯喔~。

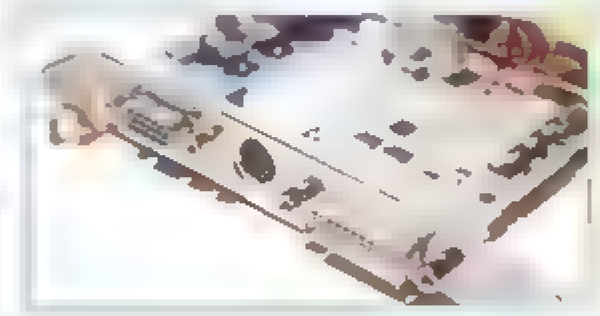
Redai 9500採用研發代號R300的ATi Radeon顯示晶片，工作頻率為275MHz，搭載DDR 540MHz、128位元、128MB的記憶體（亦有64MB的版本），記憶體頻寬為8.8GB/S，提供400MHz RAMDAC，四條繪圖管線與四個頂點著色的功能，相同於其他Radeon系列一樣，採用AGP 8X傳輸模式且支援Microsoft DirectX 9.0與OpenGL 1.3應用程式介面，搭配ATi專有的技術，整體來說，此顯示卡的C/P值相當值得一般玩家選擇喔！

顯示卡的散熱部分採用銅製散熱片，外接埠提供標準的D-Sub 15 VGA輸出埠，DVI-I數位訊號連接埠，以及多媒體VIVO專用的9Pin連接頭，輸出入I/O功能方面可說是一應俱全！顯示記憶體採用Hynix的3.6ns高速DDR記憶體顆粒，另顯示卡具備一個4Pin電源輸入的接頭，畢竟現在的顯示晶片耗電量是越來越驚人了，啓亨的官方網站上也有註明「建議使用300瓦以上之電源供應器，使系統之運作更穩定。」的字樣，以免電力供應不足導致當機或有雪花的現象產生。包裝內附驅動程式光碟、中英文使用說明、TV OUT連接線、DVI CRT轉接頭以及訊連科技POWER DVD多媒體播放軟體一份。

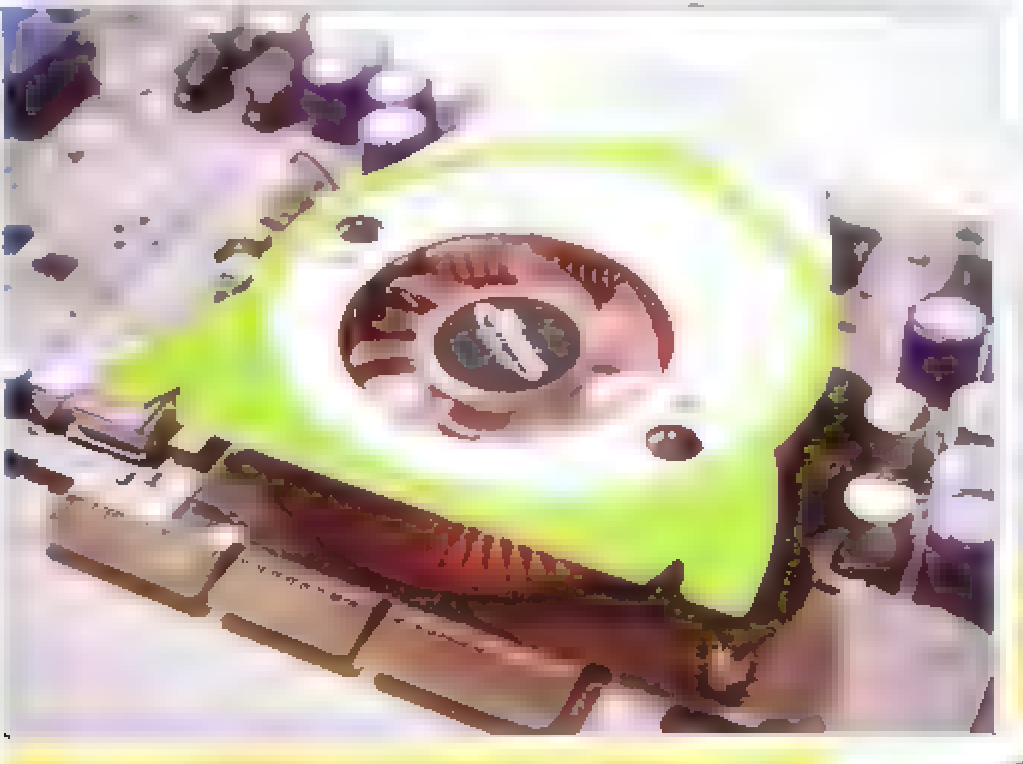


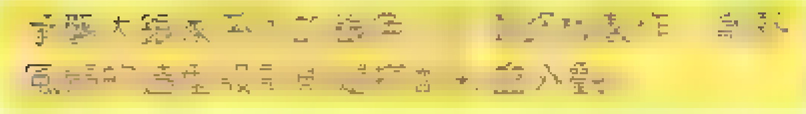
■ 啓亨Redai 9500測試數據一覽表

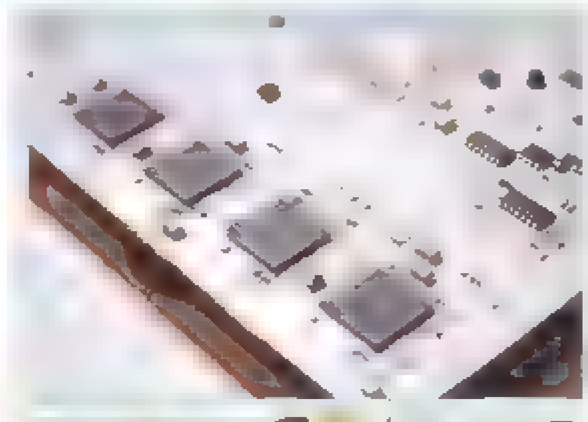
3Dmark 2001SE 1600X1200 32Bit	5455
3Dmark 2001SE 1280X1024 32Bit	7689
3Dmark 2001SE 1024X768 32Bit	11015
Quake3 Arena Demo1 1600X1200 OpenGL	73.8
Quake3 Arena Demo1 1280X1024 OpenGL	112.9
Quake3 Arena Demo1 1024X768 OpenGL	188.2



顯示卡背後提供傳統……數位式接頭，與一組多媒體VIVO專用的9Pin連接頭

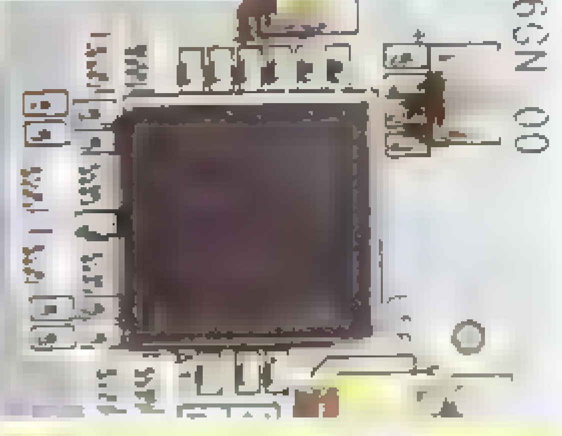












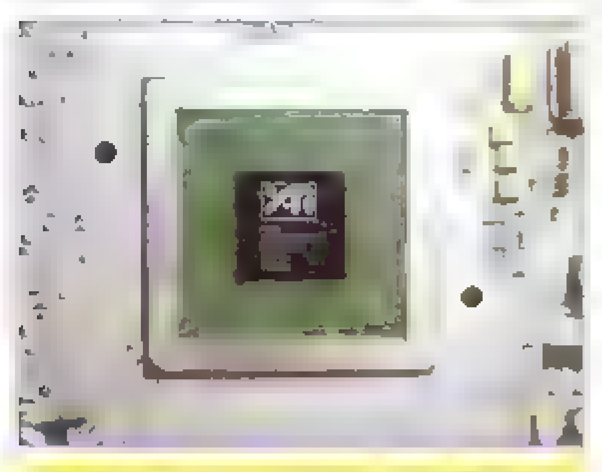
採用前後各四顆的高速Hynix的3.6ns DDR記憶體顆粒，共提供128MB DDR顯示記憶體的容量

歐茲的鐵匠舖

啓亨Redai 9700（Radeon 9700顯示晶片）

另外一款較為高檔的Redai 9700，顧名思義採用Radeon 9700顯示晶片，外觀的包裝，我只能用一個字「炫」來形容！透明的壓克力外盒，再加上內置的黑色防震包棉，只能說超級有質感的，我看顯示卡裝上去之後，沒有幾個人捨得把這個外盒給丟進資源回收桶中！

啓亨Redai 9700採用0.15 μm FC BGA封裝的Radeon 9700顯示晶片（研發代號為R300），搭配前後各四顆的高速Hynix的2.8ns DDR記憶體顆粒，顆粒最高的工作時脈為275MHz，與Redai 9500同樣的採用銅製散熱片設計，也具備4Pin電源輸入的接頭與標準的D-Sub 15 VGA輸出埠、DVI I數位訊號連接埠以及多媒體vIVO專用的9Pin連接頭，除了效能上與彩盒包裝有所出入之外，其餘跟Redai 9500是相當類似的！本卡具備SMOOTHVISION 2.1及其最新的抗鋸齒以及紋理過濾技術，可讓您以能想像得到的最清晰的畫質，盡情享受3D體驗，其內增添了八個平行描繪線管道、一個256位元寬的記憶體介面以及支援AGP 8X標準的特性！此外，SMARTSHADER 2.1以其128位元浮點色彩精度開創了視覺真實感的全新境界，能夠以數十億種顏色變化展現超實感畫面。而另一個FULLSTREAM技術，則是可以篩選網際網路視訊來移除模糊部分，以提供更平滑、更高品質的線上內容。VIDEOSHADER整合了多種特性，以為數位和高清晰度視訊提供前所未有的支援。



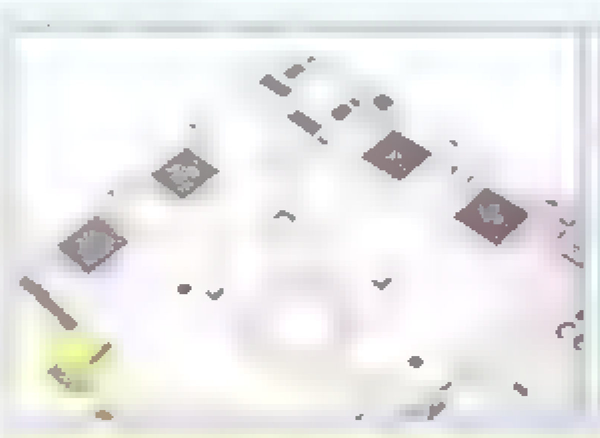


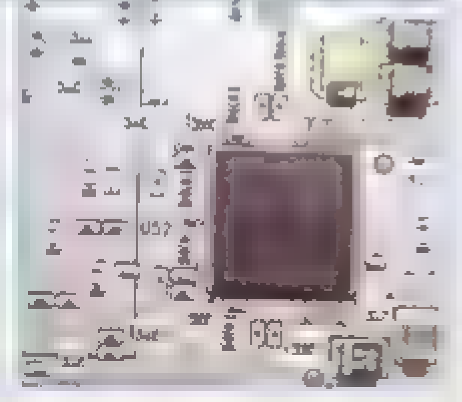
值得一提的，啓亨這幾款顯示卡，可是獲得『2003年台灣包裝之星』（Taiwan Packaging Star—TP Star）此一殊榮，乃本屆電子類唯一獲獎的廠商！啓亨以顛覆性的包裝、最佳質感為創意發想，包裝設計在白色基調下，以翠綠外型和獨特鮮紅眼珠代言娃娃，象徵瘋狂沈迷的玩家殺紅了眼，以致佈滿血絲，在包材運用上使用環保紙材及精簡包裝，呈現新的包裝創意，成功凸顯產品特色：內包裝材為兩件設計，E浪350磅灰銅紙為材質，獨立顯示卡基座，精巧的將顯示卡4面卡住，解決搬運位移問題，深層保護產品，在重視環保與資源回收的今天，以有限的包裝資源，創造最佳視覺效果，並達到無污染的目的。

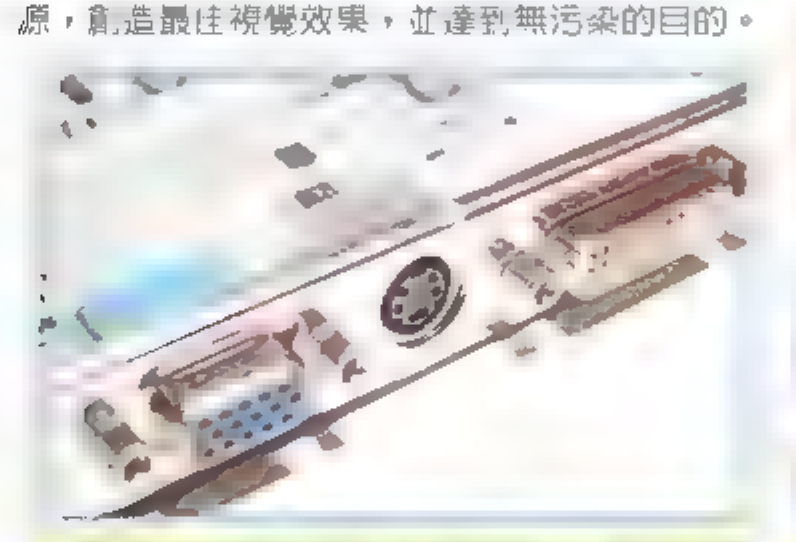


■ 啓亨Redai 9700測試數據一覽表

3Dmark 2001SE 1600X1200 32Bit	9760
3Dmark 2001SE 1280X1024 32Bit	11825
3Dmark 2001SE 1024X768 32Bit	14297
Quake3 Arena Demo1 1600X1200 OpenGL	173.8
Quake3 Arena Demo1 1280X1024 OpenGL	242.5
Quake3 Arena Demo1 1024X768 OpenGL	332.1

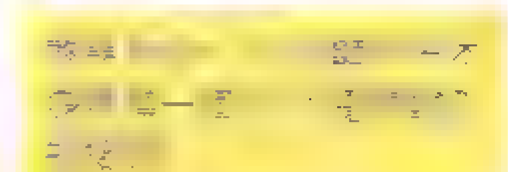


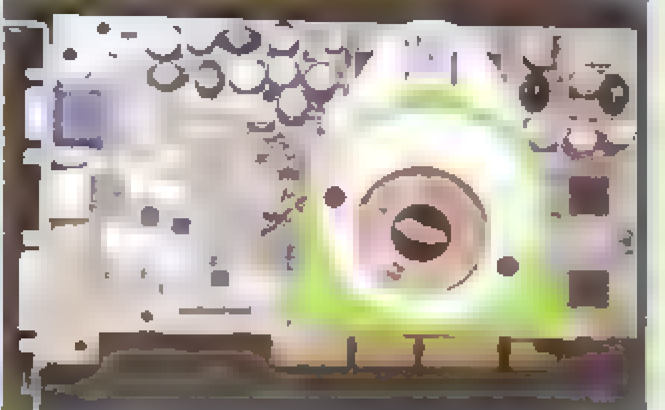




相同於Redai 9500一樣提供15Pin D-Sub螢幕接頭與DVI數位式接頭以及一組多媒體VIVO專用的9Pin連接頭。



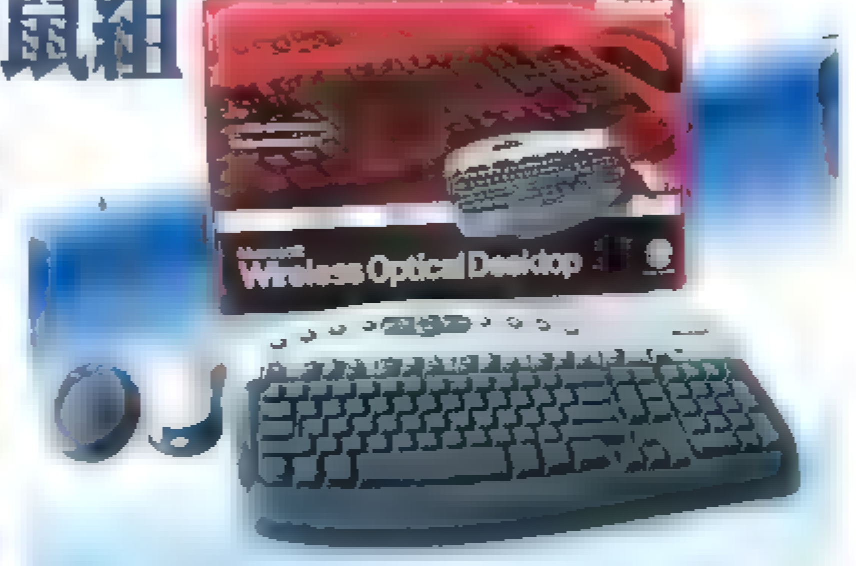




Microsoft

作者／李晨吉

微軟 Wireless Optical Desktop 鍵盤滑鼠組

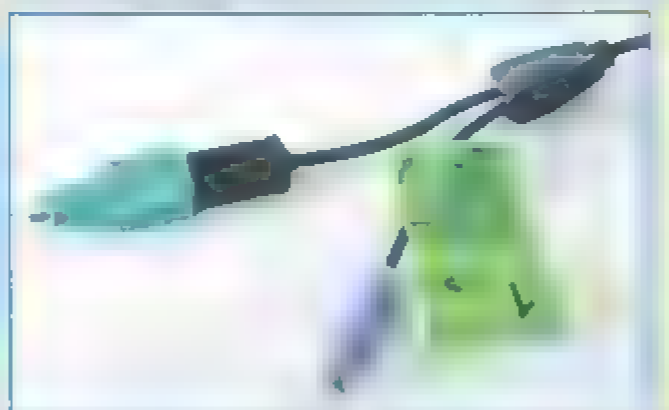


近幾年來隨著網路網路的盛行，原本只作為單純輸入工具的鍵盤，竟也開始改變了起來。不僅在造型上多變，更強調符合人體工學外，也加入了一些多媒體設計與網際網路的功能，讓各位幾乎只用一只鍵盤便能操控全局。現在，市面上各位已經能買到相當多的這類多媒體鍵盤，雖然說提供的功能都大同小異，但是硬要比較的話，底下要為各位介紹的這款微軟「Wireless Optical Desktop」，可說是功能更加地齊全，各方面都考慮地相當周到，而且它是以鍵盤加滑鼠的包裝推出，簡單地講，就是一款鍵盤滑鼠組的產品。

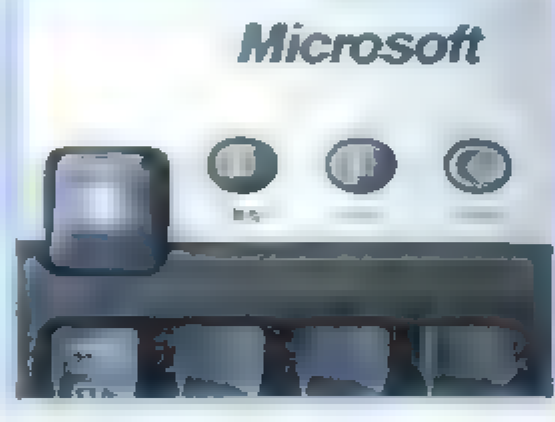
這款滑鼠鍵盤組是採無線設計，透過一個接收器與電腦的連接，讓滑鼠以及鍵盤都能以無線的方式與電腦作傳輸，而不須再使用傳統的纜線。當然，這樣所帶來的好處，就是可以不限空間使用，而且更加的方便。在滑鼠方面，「Wireless Optical Desktop」則是搭配了微軟的「光學無線」滑鼠。這款滑鼠同樣是屬於無線設計，而且是採用光學感應器來取代傳統的滑鼠滾球，所以不會有灰塵、棉絮沾染的問題，因而不用經常性地清理滑鼠底部。在鍵盤部份，則是採酷炫曲線的造型，安裝好它所附的 IntelliType Pro Keyboard 軟體之後，各位便可以透過修改特定按鍵的動作，將您的 Microsoft 鍵盤個人化。這些可自訂的按鍵都列在 IntelliType Pro Keyboard「按鍵設定」標籤中。例如「媒體中心」可讓您輕鬆地開啟、播放音樂與視訊短片；「快速鍵」則可讓你快速啟動 Messenger、電子郵件、網際網路與小算盤等程式，或是按單一鍵立即存取「我的文件」、「我的圖片」、「我的音樂」等資料夾。另外，非常棒的一點就是，鍵盤上面還設計了一個非常好用的 F Lock 鍵，這個鍵的功用主要在切換標準指令（例如 F1 或 Insert）和替代指令（例如 Close 或 Backspace）。當 FLOCK 的燈號是亮著的時候，功能鎖定是開啓的，這些按鍵會執行它們的標準指令；當 F Lock 的燈號不亮時，替代指令就在啓用的狀態。各位可以選擇喜好的工作模式，或者可以切換 F Lock 來存取您經常使用的指令。

整體來說，這是一款相當好用的多媒體鍵盤組合，不僅功能很多，線上輔助的說明也很詳盡，只要好好地利用它強大的自定按鍵功能，創造出一組自己常用的快速鍵來，相信一定是您操作視窗的好幫手。

鍵盤所搭配的是一只無線光學滑鼠，它使用光感應器取代了傳統滑鼠滾球，提供更精確的定位。



這是接收器的連接頭，由圖中可看出，鍵盤的接頭（藍色）是採用PS/2介面，而滑鼠則可使用USB或PS/2介面。



「F Lock」是一個功能鎖定鍵，按下它之後，即可在標準與增強的功能鍵指令之間切換，此外，這裡還提供了小算盤快速鍵、登出快速鍵和睡眠快速鍵。



無線傳輸需要靠電力運作，所以鍵盤底部有電池室，需要安裝上兩顆 AA Size 的電池。

無線接收器上面，有燈號可以顯示鍵盤目前的大小寫狀態、數字鍵狀態與「F Lock」功能鍵狀態。





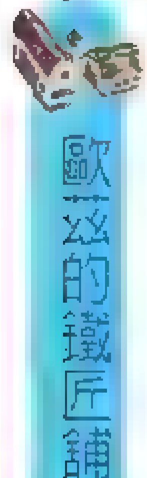
快速鍵幫助各位快速啓動 Messenger、電子郵件、網際網路等程式，或是按單一鍵立即存取「我的文件」、「我的圖片」、「我的音樂」等資料夾。



鍵盤符合人體工學設計，可以很舒適地操作，不打字的時候，可以將手部放在手墊上，鍵盤採用無線傳輸，可在距離接收器 6 英呎（約 1.8 公尺）的範圍內運作。

媒體中心可讓您輕鬆地存取數位媒體，只要按一下按鈕，就可以開啓、播放音樂與視訊短片。

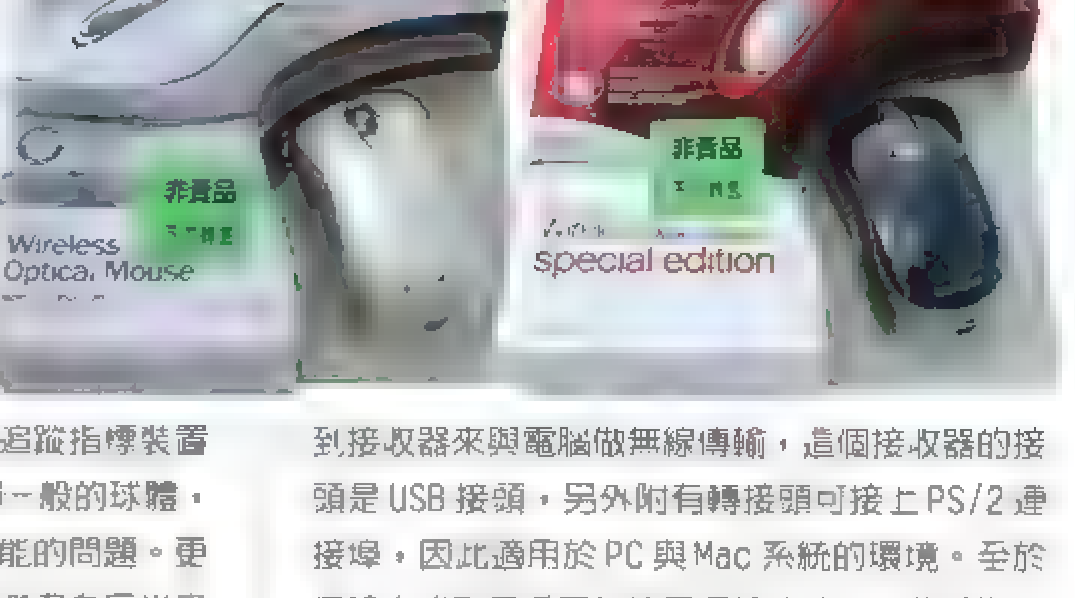




Microsoft

微軟無線光學酷黑鯊與冰珀鯊滑鼠

作者／李展吉



一提到滑鼠，微軟的「鯊」系列與羅技的「貂」系列，相信都是各位玩家們耳熟能詳的品牌之一。之所以會用鯊、貂來命名，想必是強調他們的滑鼠比其他家廠牌還來得快、狠、準吧！沒錯，事實就是如此，就以微軟的無線光學鯊系列來講吧，它用來追蹤指標裝置的移動，是採用一種微軟稱之為IntelliEye的光學技術，而非仰賴一般的球體，此技術大大提升了控制度和精確度，並不會有因球體不淨而影響效能的問題。更重要的是，此技術可讓滑鼠適用於各種表面，不需要滑鼠墊，只要避免在反光表面或像是玻璃和鏡子等的透明表面上即可，而IntelliPoint軟體則提供必要驅動程式，讓滑鼠的指標裝置發揮完整功能。例如，各位可以依據自己的需求，自訂指標裝置功能，像是修改指標速度或滾輪捲動速度等等，這次微軟所新推出的這兩只光學無線鯊滑鼠（酷黑鯊和冰珀鯊），當然同樣具備了上述這些優異的功能，準備帶您進入得心應手的掌中世界

酷黑鯊和冰珀鯊都是同一款式的滑鼠，只是外觀的顏色有所不同而已。酷黑鯊是採黑色的霧面，握起來好像可以感覺到有覆上一層橡膠的外皮，冰珀鯊則是白色的光滑亮面設計，同時它們的造型也都採對稱設計，無論是偏好使用左手或右手的人皆適用。令人不得不提的是，這兩只滑鼠的設計都十分漂亮，很有品味，這也是為什麼微軟鼠會如此受到大家歡迎的原因了。產品附有接收器，滑鼠就藉由發射訊號到接收器來與電腦做無線傳輸，這個接收器的接頭是USB接頭，另外附有轉接頭可接上PS/2連接埠，因此適用於PC與Mac系統的環境。至於傳輸方式則是採用無線電傳輸技術，比起早期的無線滑鼠多半使用紅外線的技術來，自然是更穩定了許多，工作範圍最多可達6英尺，只要滑鼠距離接收器不超過這個範圍，一點點的障礙都不會造成接收上的問題。不過接收器上只有一個通訊頻道，如果附近有同型的滑鼠在使用，是不是會造成互相干擾，就不得而知了。

這是無線光學酷黑鯊，採黑色霧面設計，握感很舒適，也採左右對稱的造型，無論是偏好使用左手或右手的人皆適用

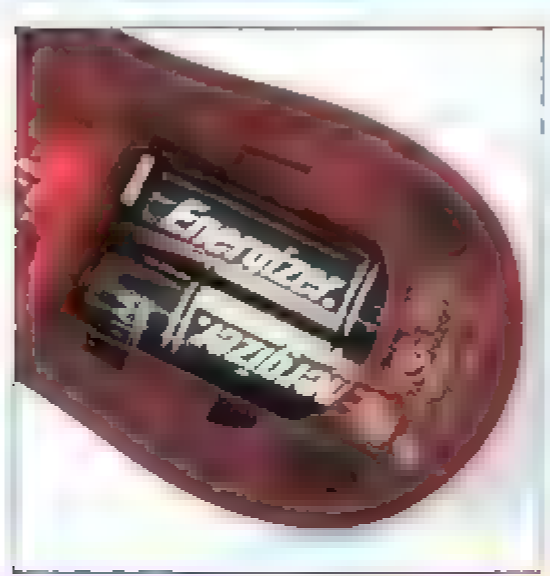


這是無線光學冰珀鯊，與光學酷黑鯊相同款式，只是改採白色亮面設計。

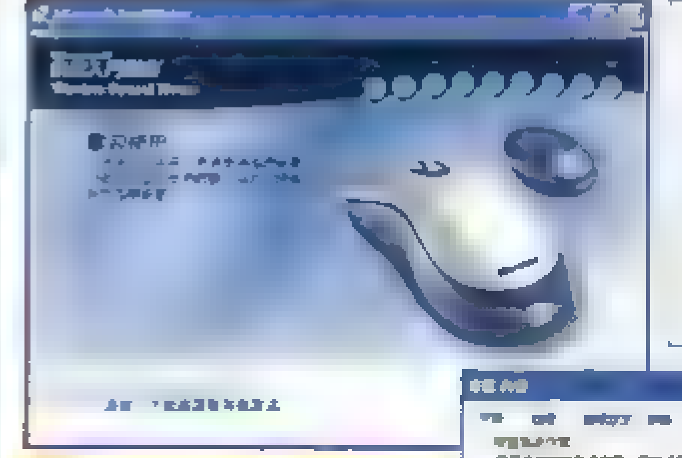
這就是微軟的IntelliEye的光學技術，各位可以看到它有一個紅色的光學辨識點，光學酷黑鯊與冰珀鯊就是利用這種技術來達到精準的控制



這就是滑鼠的接收器，它的上面有一個按鈕，可重新設定無線傳輸碼，若遭遇無線連接方面的問題，只要按下此按鈕即可



使用無線傳輸的滑鼠，一般都要安裝電池才能操作，別忘了在使用光學酷黑鯊與冰珀鯊滑鼠前，要裝上兩顆AA Size的電池。





右邊是產品附上的一個USB轉PS/2轉接頭，讓你有兩種選擇可以連接電腦。

安裝好所附的滑鼠驅動程式IntelliPoint之後，就可以設定滑鼠上的每個按鈕功能，指派成自己想要的作用。

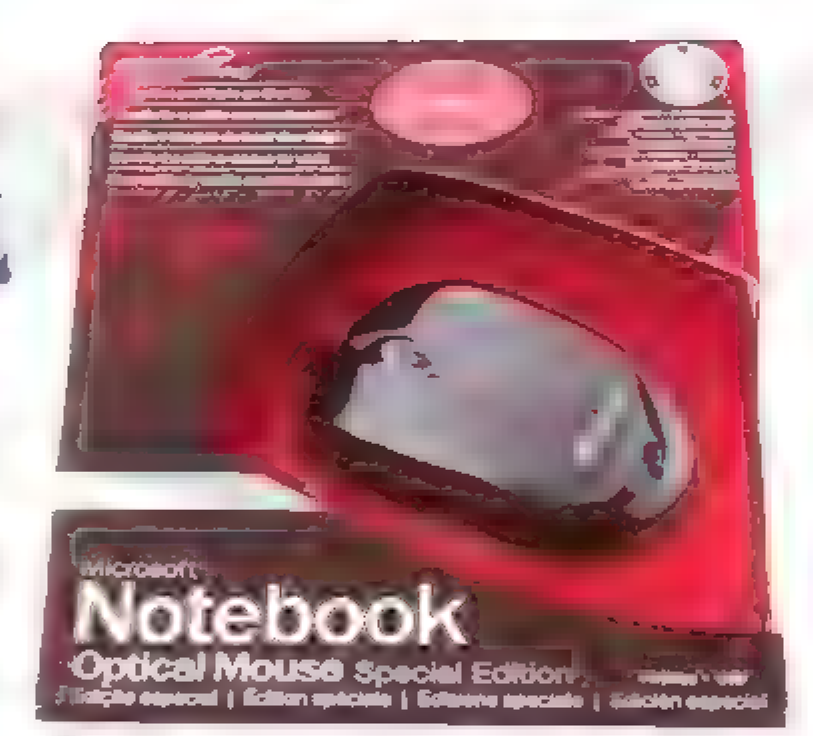


更寬更好用的滾輪設計，帶各位進入得心應手的掌中世界。

Microsoft

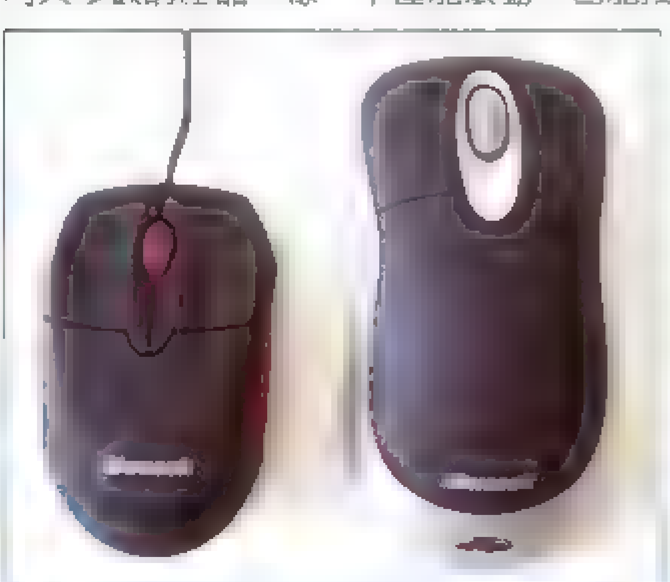
微軟光學迷你黑鯊滑鼠

作者／李展吉

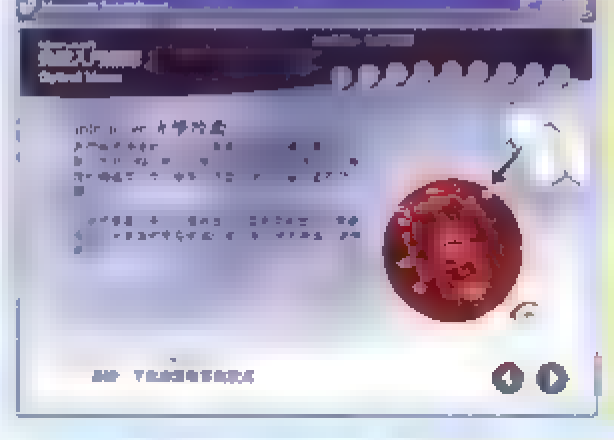


這款微軟所推出的滑鼠屬於迷你型款式，叫做光學迷你黑鯊，由名字上就可看出，是微軟「黑鯊」滑鼠的縮小版，因為外型小巧，攜帶方便，所以特別適合搭配Notebook筆記型電腦使用，當然，如果家中有小孩子在學電腦的話，也很適合小朋友的手掌來操作。

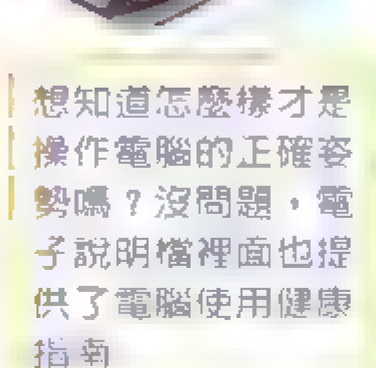
迷你黑鯊在結構上採用先進高密度微型機構設計，體積較正常大小的滑鼠減少20%，滑鼠上面除左右兩鍵之外，體積雖小，仍具有滾輪鍵的設計。滾輪鍵如同大多數的產品一樣，不僅能滾動、也能按下。滾動時，視窗的內容也會跟著捲動，用來瀏覽網頁時相當方便，而配合鍵盤Ctrl鍵的按下，滾輪鍵也能在支援的應用程式中執行文件放大縮小的工作。迷你黑鯊的驅動程式也是採用微軟所附的IntelliPoint軟體，滑鼠上面的按鈕，皆採可程式化設計，也就是說各位可以針對某個按鍵的功能在IntelliPoint軟體中加以設定，以符合自己作業上的需求。例如，各位可以修改滾輪鍵捲動的方式，「捲動」功能可讓您變更滾動滾輪時畫面上移動的行數，甚至可以將設定變更成每次捲動一個螢幕的高度，也可以啟用加速捲動，那麼當您快速捲動滾輪時，畫面的移動速度就會加快，如果經常需要瀏覽非常長的文件或網頁，那麼這項功能就會非常有用了。除了具有易於攜帶的大小及易於引人注意的外觀設計之外，迷你黑鯊也展現了Microsoft的光學感應技術，它雖然是有線的，但滑鼠底部並無滾球，而是藉由光學感應器實際地感應許多介面，甚至帶著Notebook在餐廳和客戶談生意時，也能放在您的褲子上使用，而所帶來的另外一項好處就是不會沾黏到灰塵而影響到控制的精準度。迷你黑鯊的接頭型式為USB介面，因此不僅能連接IBM PC相容電腦，也能在MAC電腦系統上使用，如果各位想把它接在PS/2接頭上使用，必須自行去購買轉接頭來使用。由於這款滑鼠主要是讓Notebook的用戶能更加方便的使用，所以它的連接線長度設計並不會很長，約是65公分左右，以避免使用時受到牽絆，當然，若是各位想買來連接到桌上型的PC時，就要考慮這樣的連接線長度夠不夠了。



迷你黑鯊採用先進高密度微型機構設計，體積較一般正常大小的滑鼠縮小許多，把它和一般大小的滑鼠擺在一起，很容易就能比較出來了



迷你黑鯊展現了Microsoft的光學感應技術，它能實際地感應許多介面，就算是在最狹小的空間，也能得心應手，運用自如



流行感十足的迷你黑鯊，小巧且易於攜帶，特別適合Notebook的用戶使用



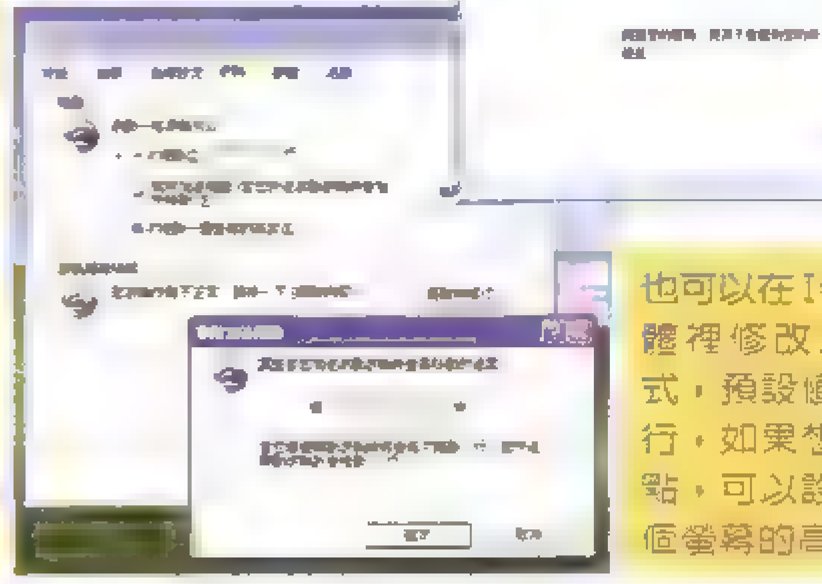
滑鼠上同樣具有滾輪按鈕，滾輪不會太小，很好操作，不僅可以設定用來滾動視窗的頁面，也能在支援的應用程式中執行文件放大縮小的工作

滑鼠體積小，最怕的就是不好握持，但是迷你黑鯊並不會有這種困擾，旁邊加上了紅色的防滑塑膠，更增加了握持的穩定度



這是把迷你黑鯊翻過來看的情形，它並不使用傳統的滾球來控制指標的移動，而是用光感應器，因此不用去定期清潔滾球。

想知道怎麼樣才是操作電腦的正確姿勢嗎？沒問題，電子說明檔裡面也提供了電腦使用健康指南



也可以在IntelliPoint軟體裡修改滾輪捲動的方式，預設值是一次捲動三行，如果想要捲動地快一點，可以設定每次捲動一個螢幕的高度。



昆盈－晶星光學滑鼠

作者／米蟲

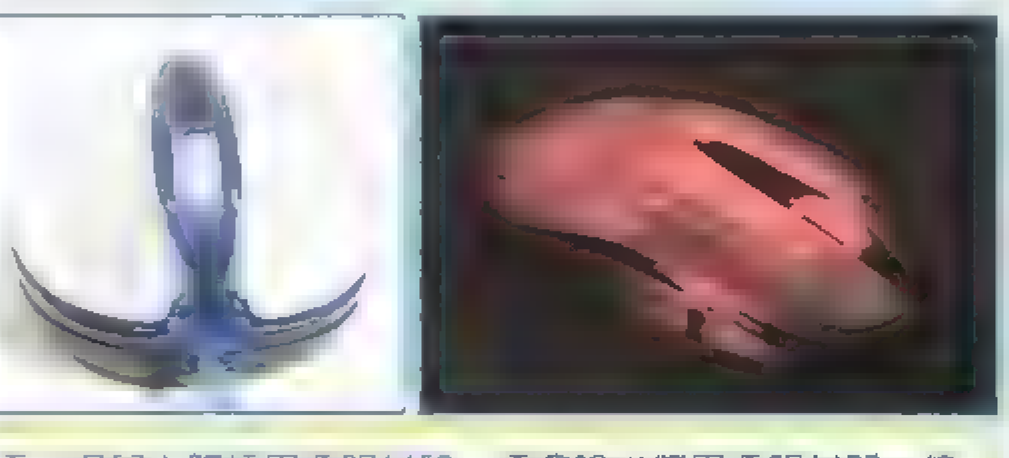
相信各位讀者對於昆盈並不陌生，之前曾經為各位讀者介紹結合先進光學技術與無線電傳輸技術的　無線迷你郵電霹靂光　，讀者們應該都對該款產品留下深刻印象，近期昆盈再推出全新晶星光學滑鼠。與無線迷你郵電霹靂光結合光學無線電技術與強調行動感的設計方向不同，晶星光學滑鼠鎖定廣大的桌上型電腦，講求更佳的滑鼠操縱與強烈的設計感。

採用的無按鍵設計讓晶星光學滑鼠曲線相當完美，而且還有不會累積灰塵的優點

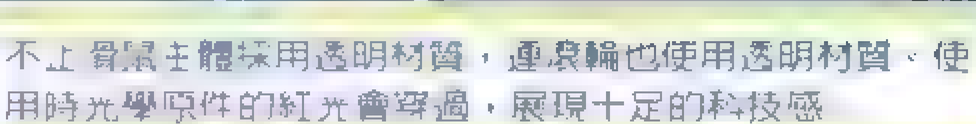
晶星光學滑鼠大量採用透明材料，並以少見的銀水晶色搭配深藍色底，整體感覺相當的亮眼

光學滑鼠的新典範

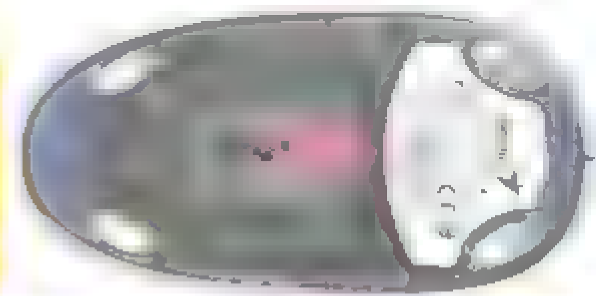
晶星光學滑鼠在外型的設計上相當搶眼，昆盈在這款最新的光學滑鼠中，大膽的應用許多新穎的設計。首先就是隱藏按鍵的設計，將按鍵融合在滑鼠主體中，讓滑鼠整體的曲線相當流暢，搭配上不可或缺的人體工學考量，使得晶星光學滑鼠不但相當的強眼，而且舒適感十足。由於採用無按鍵設計，可大大減少灰塵附著於按鍵細縫中，加上原本光學滑鼠就不用像傳統滑鼠必須清理滾球，所以晶星光學滑鼠幾乎完全不需顧慮到清潔問題。除了獨特的無按鍵設計，昆盈還大量的採用透明的塑膠材質作為滑鼠的材料，滑鼠上蓋部分使用相當晶瑩剔透的銀水晶色，相當的與眾不同。滑鼠底部則是採用透明的深藍色來搭配，就連滾輪也使用透明度高的乳白色。所以晶星光學滑鼠在使用時，光學原件的紅光會穿透整個滑鼠，加上外殼上的色彩變化展現出十足的科技感。除了在造型的設計上大膽突破外，晶星光學滑鼠還使用與無線迷你郵電霹靂光一樣的新一代光學感測原件，可以提供比一般滑鼠高出兩倍的800dpi解析度，並且可以每秒處理1500個位置改變的訊號，如此高規格的功能讓晶星光學滑鼠提供極高的準確性與精密度，讓使用者利用滑鼠來執行繪圖等需要高精細度工作時，更加的得心應手。







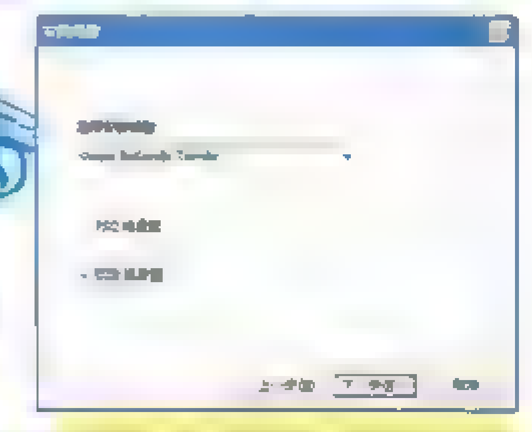
不止滑鼠主體採用透明材質，連滾輪也使用透明材質，使用時光學原件的紅光會穿過，展現十足的科技感



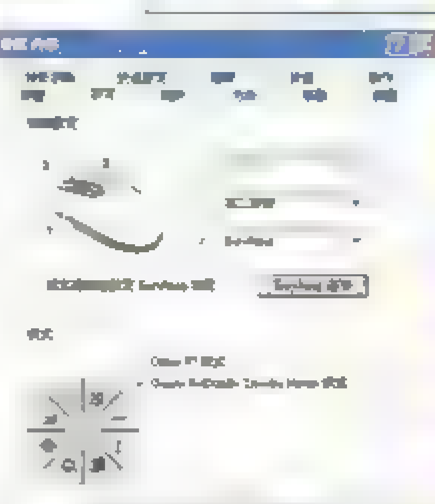
使用新一代的雙倍光學原件，提供高達800dpi的解析度，提供您最精密的效能

增加工作效率的好幫手

滑鼠的發展與其他電腦周邊相比，是發展相當慢的裝置，一直沒有重大改變。最大的改變就是將光學感測的技術給應用在滑鼠上。而要能在這個市場中立足，就必須不斷的以消費者的需求來開發產品，昆盈正是這個領域中的翹楚，不斷致力於提升產品的功能與進行新技術的開發。這款晶星光學滑鼠，除了在外型設計創新與功能上的優異外，還搭配昆盈功能強大的驅動程式。藉由驅動程式提供的設定選項來調整滑鼠，除了可以調整基本的按鍵對應功能、滑鼠移動速度...外，還提供獨家的EasyJump的功能。藉由EasyJump功能，使用者可以直接將鼠標移到水平／垂直捲軸、開始功能表、關閉視窗圖示...等，另外還允許使用者自訂一個快速開啟的功能，在滾輪的功能上昆盈也將它大大的提升。除了在硬體的部分讓使用者操控時更佳順暢外，在軟體的應用上使用者可以自訂移動的行數，還可以在瀏覽網頁時隨意的上下左右移動。如果您正想購買新的滑鼠，但卻不願還就市售的一般滑鼠，這款結合昆盈強大軟硬體功能的產品，會是您不錯的選擇。



晶星光學滑鼠支援PS／2與USB介面，但與一般滑鼠不同的是，安裝驅動程式時必須選擇使用的介面



驅動程式利用CD光碟片讓您安裝更加容易，使用者可別忘記安裝驅動程式，安裝驅動程式才能使用昆盈為滑鼠設計的強大功能

挑戰 FSB1.2+GHz/dual DDR400+MHz 效能新極限

青雲 PX865PE ProII 旗艦主機板 狂飆上市

青雲科技
www.albatron.com.tw

青雲科技再次領先業界推出FSB（前端匯流排）突破1.2GHz（overclock）的超效能主機板，採用最新的Intel 865PE晶片組，透過青雲獨特的超頻技術，可大幅提升50%的傳輸效能，將Intel 865PE晶片組的官方規格FSB 800MHz一舉提升到FSB 1.2GHz以上，並支援Intel最新的「超執行緒技術」(Hyper-Threading Technology)，可模擬兩顆CPU運作，配合每秒9.6GB的FSB資料傳輸速度，系統表現大幅提升，效能直逼工 [illegible] 875晶片組系統，為 [illegible] 致效能的最佳選擇。

為了讓PX865PE Pro II主機板能超頻支援FSB 1.2GHz，並兼顧良好的系統穩定度，青雲科技除了在北橋晶片上加裝純銅鰭片的高速散熱風扇外，更採用業界最頂級的日系Fujitsu [illegible] 電容，以最低的等效串聯 [illegible]（Low ESR，加強CPU的電壓穩定度

而新一代的雙通道DDR400記憶體傳輸規格，資料傳輸速度每秒高達6.4GB，為一般DDR400記憶體的兩倍，宛如打通系統任督二脈，讓整體效能發揮 [illegible] AGP 8X [illegible] 3D [illegible]



效果。在其他規格方面，PX865PE Pro II主機板內建目前最高速的Intel 1Gbit乙太網路晶片，並配備兩個IEEE1394介面、8個USB2.0介面、5組PCI插槽、及4條184針腳的DIMM插槽，記憶體容量最大達4GB [illegible] 同時內建尚階且實用的S-ATA RAID 0及兩組ATA-133 RAID [illegible] BIOS [illegible] 雙BIOS [illegible] 技術 [illegible] 系統表現與安全 [illegible]



效能及功能 的精算師

技嘉科技 GA-8S648Fx 主機板

技嘉科技推出新一代的主機板GA-8S648FX，以高效能，功能完整，和符合經濟效益為主要訴求。全新架構的GA-8S648FX支援英特爾最新的Pentium 4處理器800MHz FSB，所搭配的各項最新的配備，讓GA-8S648FX成為多功能電腦的最佳選擇，預計將會是本季最熱銷的產品之一。

最新的Pentium 4處理器前端匯流排達到800MHz，其頻寬達到6.4GB/s，為運算能力超強的Pentium 4處理器提供了充分的對外頻寬。GA-8S648FX採用了矽統科技最新的648FX及963晶片組，支援FSB 800MHz以及超執行序技術(Hyper Threading Technology)，以提昇整體效能。新架構採用了AGP 8x的繪圖介面，頻寬達到2.1GB/s，是前一世代AGP4x的2倍。DDR400所提供了3.2GB/s的頻寬，也比DDR333增加了近20%的頻寬。在南北橋晶片之間的傳輸上，採用矽統科技最新的妙渠MuTIOL 1G技術，頻寬達到1GB/s，是前一世代的兩倍，傳輸效率大幅提昇。



因此，在整體架構的更新下，系統內資料傳輸效率將有顯著提昇，對系統效能表現很大的幫助

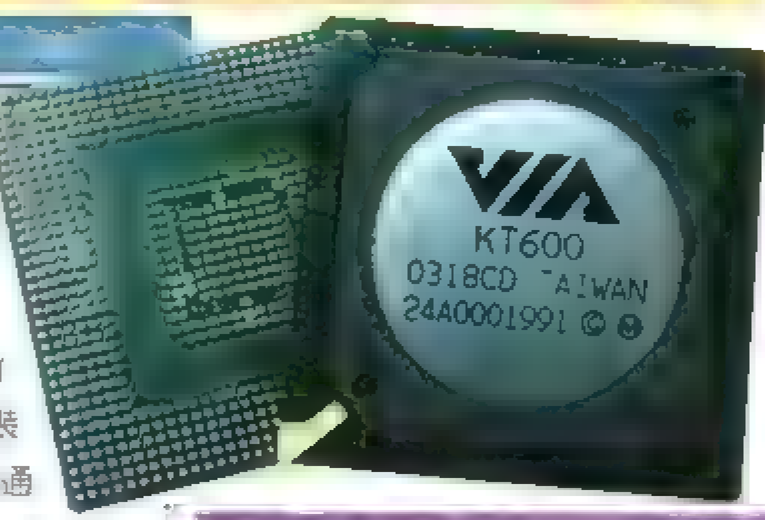
產品規格

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- 支援前端匯流排 800/533 MHz以及超 [illegible] Hyper Threading [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- 支援 [illegible] ATA 133連接頭
- [illegible] Internet Security、Q-Flash、@BIOS等軟體

歐茲的鐵匠舖



支援新AMD一代 400MHz FSB
威盛KT600/KM400A 晶片組正式就位



全球IC設計與個人電腦平台解決方案領導廠商威盛電子，宣布兩款即將問世的VIA Apollo KT600以及VIA UniChrome KM400A晶片組，將正式支援AMD新款的Athlon XP 3200+處理器，與新一代400MHz前端匯流排FSB規格。

VIA Apollo KT600晶片組支援DDR266/333/400等各種記憶體規格，以及266/333/400MHz全系列的前端匯流排時脈，將目前AMD處理器平台提高等級的效能平台。其中採用FastStream64設計的DDR400控制介面與400MHz FSB，均具備每秒鐘3.2GB的資料傳輸頻寬，而同步內建的AGP 8X介面，也為繪圖核心提供了每秒鐘達2.1GB的資料通道，在高解析度的應用上，可顯著改善影像品質與3D效能。VIA Apollo KT600北橋晶片並藉由8倍速的V-link通道，與VT8237南橋晶片連接，每秒資料傳輸速率亦可達533MB。

VT8237南橋晶片則支援新一代的SATA介面，可為硬碟機裝置提供每秒鐘150MB的高速資料通道，VT8237亦內建8個USB 2.0的連接埠，擁有最快速與安全的週邊連接能力，為了更高的系統穩定性與效能，VT8237更支援包括0、1、0+1與JBOD等多重的磁碟陣列模式，而為了不損相容性，VT8237也可支援4個ATA133的裝置，保留最高的系統建置彈性。另外，VT8237還內建10/100Mbps的乙太網路控制元件，整合的PCI擴充介面，MC'97數據機和VIA Vinyl六聲道的音效晶片，搭配統一的VIA Hyperion 4合1驅動程式集，將能達到完美無瑕的軟硬體相容性。

VIA UniChrome KM400A晶片組整合S3 Graphics的UniChrome繪圖核心，支援DuoView多重螢幕顯示技術，提供絕佳的多媒體視訊功能並提高桌上型電腦的應用彈性。北橋晶片的部分，則同樣支援DDR266/333/400與400MHz FSB等完整的規格。VIA UniChrome KM400A可隨客戶的需求，搭配VT8235CE或腳位相容的VT8237等南橋，在高整合度或高效能的選擇上，擁有最高的架構彈性。



人因神鳶mini光學鼠 光芒上市

人因科技全系列符合人體工學造型的滑鼠產品，已讓不少PC使用者愛不釋手，全新推出的「人因神鳶MINI光學鼠」，外觀上保留了原有的迷你mini精巧滑鼠的流線設計，配色上則大膽的採用了珍珠白與霧紫金色的反轉搭配，高貴中帶有些許科技與前衛的感覺，勢必再度引爆另一波的流行風潮。

「人因神鳶MINI光學鼠」內建「Ultra Optical Sensor」智慧型光學掃描頻率技術，每秒可發出高達1500次的感應，精準定位滑鼠的移動距離，可以避免一般光學鼠游標跳動遲緩的現象。在安裝介面上，選用PS2或USB雙效通用介面，有效的擴大了使用族群範圍，適用於PC及NB的電腦使用。使用這支光學滑鼠時可以不用拘泥於桌面的材質或光滑度，長時間使用後也不必擔心需要定期清理滾球裝置的麻煩。在結構上，「人因神鳶MINI光學鼠」採用先進高密度微型機構設計，擁有高世界專利晶片模組，效能穩定，壽命比一般光學滑鼠多2年以上，體積較同級產品減少20%，小巧精緻，攜帶方便，即使久握也不會造成手腕的負擔，實現機能美學的最高境界！當然也適合筆記型電腦以及桌面空間不足者使用，女性、兒童或手掌較小者的首選。組合了反應靈敏、性能穩定、外型美觀以及價位平實等非凡元素，使得「人因神鳶MINI光學鼠」成為目前指向輸入產品的最佳選擇，適合重視滑鼠移動精確性與流暢性的使用者，所以想要追求高品質、高享受的您，就讓「人因神鳶MINI光學鼠」好好在您的電腦前一展身手吧！





橫掃亞洲！最激烈的動作角色扮演即將強打登場！！
龍虎門

不是猛龍不過江！ 不是強虎不下山！

稱霸30年的最強正義幫派！漫畫教父黃玉郎經典漫畫鉅作改編

龍虎門，是由王小虎、石黑虎與王小龍三人在70年代香港所創的勢力組織，從幫街坊鄰居收拾街頭惡霸、維護社區治安開始，一路打遍港九各大幫派、荃灣15狼，進而躍上國際舞台，挑戰亞洲黑道的兩大龍頭---日本羅刹教與韓國白蓮教，成爲亞洲黑幫們的頭號公敵！

獵殺對象 1

龍虎門大當家 - **王小虎**



聰明、領悟力超強，武功與判斷力在各龍虎群英中爲最高！立志剷奸鋤惡的無比正義感，實爲全亞洲黑道必除的首要目標！讓極道界的大哥大級幫派--日本羅剎教、韓國白蓮教頭痛不已的王小虎，更會讓全亞洲的美女爲了愛他而犧牲性命，是全體黑道界，也是全世界男人的頭號公敵！

招式武功 降龍十八腿、陰世神腿、九陽天殘腿、九陽神功、電光毒龍鑽等以速度致勝、變化多端的獨門絕技

獵殺對象 2

龍虎門二當家 - **石黑龍**



王小虎的好拍檔，以柔道魔童之綽號成名。對人的看法有他自己的一套理論，絕不會受他人影響，對付敵人比王小虎更決斷！有了他，王小虎就像多了兩片翅膀一樣〈「如虎添翼」的成語由來〉，即使白蓮聖上-東方無敵、羅剎教主-火雲邪神也要俯首稱臣，是黑道消滅龍虎門的超級障礙！

招式武功 可以反震敵方攻勢的金鐘罩、增加自身真氣速度的易筋經、十字追魂雙截棍等威力強橫的多樣絕技

在時代浪潮中，尋找人生與愛情的出口

…・…紅樓未完的情…

前世今生的痴戀再度纏綿，九位女孩等待再續前生緣，在滾滾紅塵中即使早已不記得彼此，仍要努力追回以往的甜蜜。

養成・…理想情人的塑造

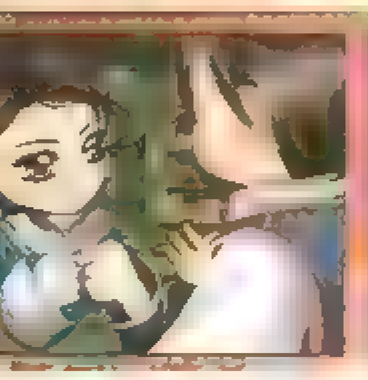
財勢、權力、學識、武功四者兼備，西學、國學、口才、藝術樣樣精通，一切完美只為了成為捕獲女孩的心的標準情人。

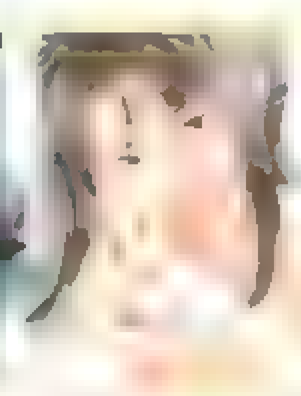
經營・叱吒十里洋場的風雲

在最繁華的上海十里洋場，設立洋行、劇場、茶莊，放身陰謀、理想、鬥爭中，成為叱吒一方的商場大亨，建立屬於自己的上海灘。

格鬥・戰鬥保衛飄搖的中國

在洋人、鬼子的欺壓之下，全心鍛鍊自身體魄，和陳真抗暴除奸，重振精武門雄風，在最慌亂的時代成為受人景仰的一代武者。







在 最 黑 暗 也 最 有 希 望 的 清 末 十 里 洋 場　創 造 愛 情 花 火 的 養 成 遊 戲


衝啊！
咻!!
風火雷劍棍千變萬化，
打倒魔頭捍衛愛與和平！


Lucky Stars
叮噹5福星


5月7日 全省同步上市！
勇者爆爆龍
超Q超夢幻的童話國度 離奇又刺激的動作探險





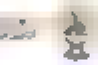


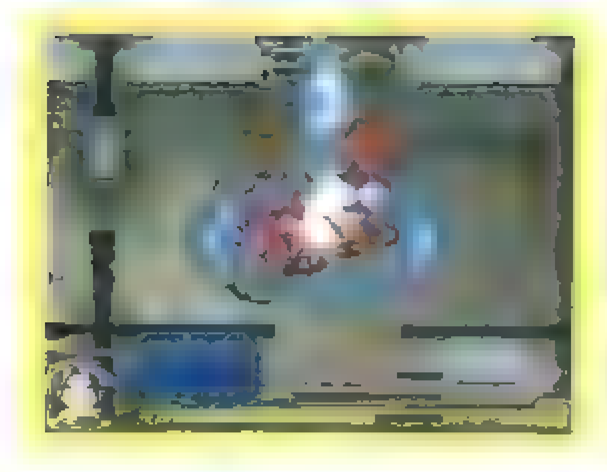
日式童話的場景風貌、活潑輕快的音樂節奏，
加上鳥兒、煙霧、藍天海景的自然陪襯，
體驗玩遊戲、看卡通的絕妙樂趣！

免不了得和超炫另類打扮的人物對談，
其裝飾要酷表情、勁爆犀利對話，
你…招架的住嗎？！

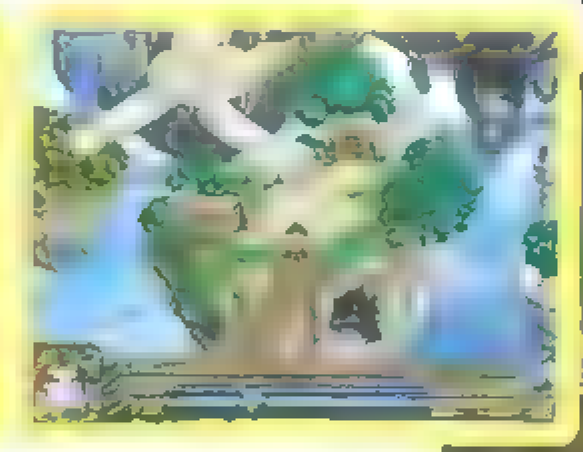
氣球炸彈怪、嘟嘟魔法師、蕈菇怪、亡魂兵……
可怕的迷宮裡充滿著新奇古怪、身懷絕技的大壞蛋。
不論攻擊、閃躲、施展魔法，只要身手矯健、頭腦清楚，
趕走牠們絕非難事！














2003
暑假・隆重上市。
大天使・米迦勒
YOUNG GATT
http://yg.uczone.com.tw 蒼龍少年
Game Dragon Technology
遊戲龍科技股份有限公司
GameDragon Technology Co., Ltd.
地址：台北縣新店市民權路98號10樓
TEL：(02)2218-1132 FAX：(02)2219-3132
http://www.uczone.com.tw



遊戲巫師小組 開發



メモリーズオフ セカンド～
秋之回憶
Memories 2nd
遊戲資料典藏版
★13款獨一無二的螢幕保護程式
★198張特殊事件的大張CG圖
T-TIME 光譜資訊

www.ttime.com.tw

T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

三國立志傳2
THREE KINGDOMS STORY

少年劉關張的成長的故事

7月25日 全省上架

- ★ 除了劉備的全新挑戰外，曹操、孫權也有與眾不同的精采故事！
- ★ 分配型升級系統不僅改變人物造型，武將養成也變得更有特色了！
- ★ 各種千奇百怪攻城機關隆重登場，孰能與之爭鋒？
- ★ 高自由度的劇情走向，創造屬於自己的三國時代！
- ★ 新增陷阱、縱火、傀儡、天變、風轉等奇計，戰況變化萬千！
- ★ 文官騎驢，武將騎馬，數十種坐騎各顯神通！
- ★ 客棧、學堂、藥舖、書店、冶鍊屋，提供多元且有趣的全方位服務！
- ★ 可愛的畫風、幽默的對白、刺激的任務，創造獨樹一格的遊戲樂趣！

萊爾富

▲玩家若不懂得勤政愛民，可是會被老百姓唾棄的呦！

▲單打獨鬥誰不如人，不過搧風點火可就是諸葛亮的真本事了！

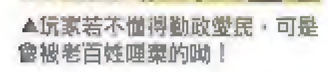
▲看本軍萬車齊發的雄壯聲勢，不相信攻不下這座城池！

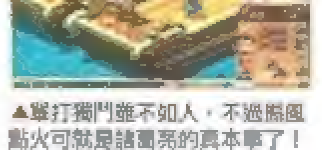
▲敵人已經開始潰敗了，出動騎兵隊追擊吧！

▲閒暇之餘讓心愛的武將到學堂中學習技能，才不會虛擲光陰喔！

▲想在客棧中招募人才，就得設法投其所好！

▲買東西得懂得把握時機，有些寶物可不是有錢就能買到的！







FONG SHEN ONLINE
封神
ほう しん
封神
網路遊戲
online
激戰封神台
【億萬獎金，搶建封神台，虛擬好禮爽爽送~】
血淚交織的奮戰歷程~
驚心動魄的廝殺場面~
是信賴、
是扶持、
是勇氣、
更是一種榮耀！
封神霸業即將展開！！
活動時間：
2003年7月4日中午12：00起~2003年8月15日中午11：00止
活動伺服器：
活動辦法：
只要在活動時間內，依遊戲規則建設，而將封神台100%建造成功的洞府，即可獲得以下獎勵。
獎勵A：
1.洞府可獲得神幣兩千萬元，由洞主分派給旗下各大將。
2.洞主可獲得獎金新台幣壹萬元整。
獎勵B：
1.洞主可獲得四隻封神世界的傳送獸，黑麒麟，五色神牛，板角青牛，五點桃花駒。
領獎方式：
1.活動於2003年8月15日中午11：00截止後進行統計，並於2003年8月15日中午12：00開機時進行GM公告，公佈得獎洞府名單。
2.得獎的洞府請洞主上線時與GM聯繫，由GM進行獎項頒佈。
3.得獎洞府，獎項領取請於2003年8月31日中午11：00前領取完畢，若在時間內未來領取則視同放棄。
http://god.igs.com.tw
IGS 鈊象電子股份有限公司
INTERNATIONAL GAMES SYSTEM CO.,LTD.
www.igs.com.tw © IGS 2003 ALL RIGHTS RESERVED
智冠科技
ELEVEN

洞府爭戰，搶建封神台
封神台前，冊封轉世為神



洞府爭戰新世代~

捍衛開啟封神台

開放封神系統，建造屬於自己的封神台，玩家轉封為神！兼併洞府之間的同盟與宣戰系統，釋放強大的力量，共同創造及鞏固屬於你的封神新世紀



幽冥古城佈殺機~

邪魔妖道齊出籠

四周的石壁冰冷枯寂，刻劃著永恆死亡的氣息。這裡不是世間活人的勢力範圍，轉世封神的你是平亂唯一的依靠！



金鰲島天君試煉~

詭譎陣法沈淪待破

風吼陣、寒冰陣、落魂陣四處可見狂風疾行、霜雪凜冽，猶如鬼魅般的阻擋著入侵者的道路，撼動你沸騰熱血！





399元

本產品內容:
包月卡乙張+150點開卡點數卡 4張+激戰封神台遊戲光碟+使用手冊乙本
+彩色遊戲地圖乙張再加上虛擬寶物:尋人寶珠



6/25日 惹火上市
7/4日 激烈開戰



五人同玩只要 69元

本產品內容:
150點開卡點數卡 5張+激戰封神台遊戲光碟+使用手冊乙本
+彩色遊戲地圖乙張再加上虛擬寶物:封神幣8888元+神獸花斑豹





打造華人最大線上遊戲平台
7月9日全省同步發行
大蕃薯
麻將館
online~
消暑包
炎炎夏日何處去
清涼消暑麻將館
加贈遊戲對戰帳號暢遊15日
內含
四十款線上益智遊戲
大蕃薯會員多功能聊天中心
台灣16張、香港、日本13張麻將
39元
送
月眉馬拉灣、探索樂園
全天星光票價優待
大蕃薯遊戲網戰
www.gamestation.com.tw
全省便利商店均有售
及各大資訊賣場均有售
智冠科技股份有限公司
AV artisan
鉅崴科技有限公司
台中市文心路四段212號5樓-2
TEL:(04)2296-5817 FAX:(04)2296-5840